SAVAGE WORLDS FAN!

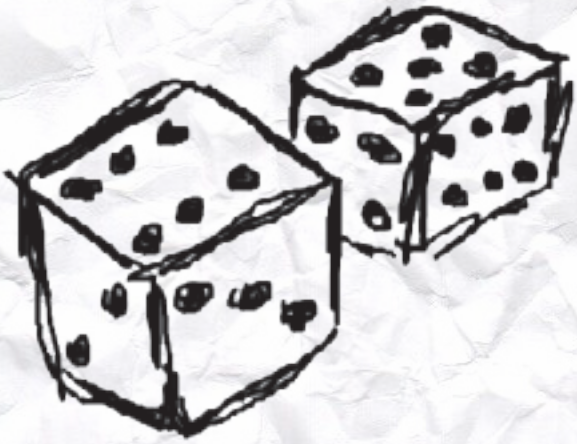
Дневник Просветлённого 0.2

Подлинное каноническое переложение настольной ролевой игры «АРРРГХЪ!» на механику «Дневник авантюриста»

Убей некроинфернонида из дробовика!

Быстро! Весело! Брутально!

Версия 0.2



На самом деле, как легко можно догадаться, система Savage Worlds (в русском издании — «Дневник авантюриста») для игры по миру «АРРРГХЪ!» подходит практически идеально, что только подчёркивает её подлинно визионерский характер. Отвергая инфернонумероидное наследие многих пользующихся незаслуженной популярностью псевдоролевых игр, «Дневник авантюриста» ставит во главу угла принцип «Быстро! Весело! Брутально!». Это полностью соответствует концепции истинного ролевого творчества, изложенной во вступлении ко «Второму Ударуъ», первому и единственному дополнению к игре «АРРРГХЪ!». Издание макрокодирующего эгрегора Savage Wolrds на русском языке позволило нам в очередной раз порвать канву ирреальности и сделать новый шаг навстречу победе сил света, добра и любви над тлетворным влиянием прихвостней галактического кагала. Единственное принципиальное отличие канонического переложения «АРРРГХЪ!» от авторского издания «Дневника авантюриста» — для обозначения игральных костей мы используем букву «к», тем самым окончательно нейтрализуя всевозможные нумероинфернальные воздействия.

Юггот будет разбит!

Эта игра использует символику и правила Savage Worlds, согласно лицензии Savage Fan от Studio 101 (www.studio101.ru). Правила Savage Worlds и все связанные с ними логотипы и торговые марки являются интеллектуальной собственностью Pinnacle Entertainment Group. Использовано с разрешения. Pinnacle и Studio 101 не несут никакой ответственности и не предоставляют гарантий по качеству, облику, содержанию и возможным применениям данного продукта.
Заряжено энергией космоса. Распечатка обладает свойствами рунического оберега. Сходство с реальными людьми и событиями может трактоваться исключительно как домыслы читателя. При недостаточно глубоком анализе и искажении персональными концептуальными фильтрами может представлять угрозу для здравомыслия и активной гуманистической жизненной позиции.

Содержание

Конфликт изначальный
4

Вступая на путь
5

Макрокодированные архетипы
8

Рунические артефакты и технологии працивилизаций
14

Юггот
18

Катал
23

Молодежное движение «Стяг»
29

Опричнина
31

Разрушительно-подрывная церковь
33

Корпорация «Куруфуто Хай-Тек»
34

Фонд Цореса
36

Центр Разрушения Управления (Center of Interference with Administration)
37

Штеррраумнекрогезельшафт
39

Ливонно-мальтийский объединённый орден
42

Анклав
44

Новые Люди
46

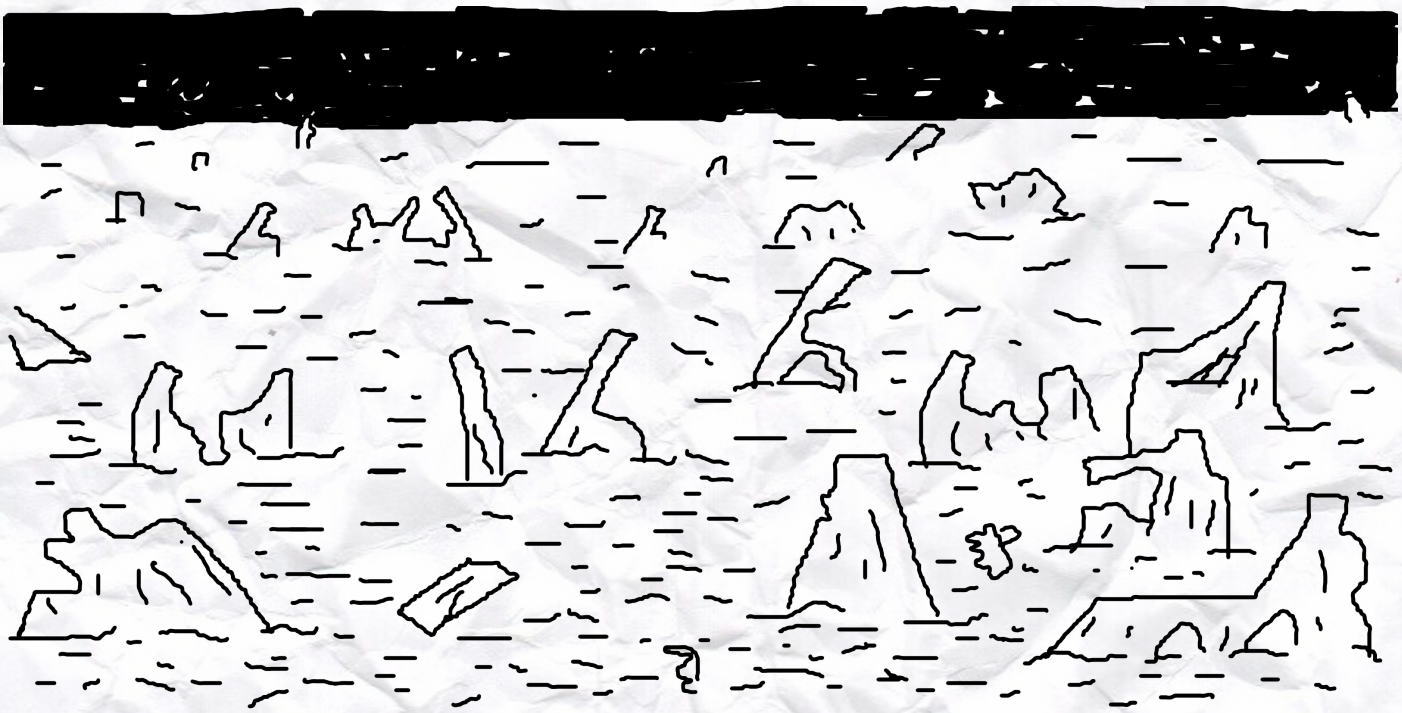
Сопротивление
47

Культ 20
48

Прочие лики зла
50

Бригада мучеников Просветления
54

Конфликт изначальный



Развитие жизни во Вселенной идёт под влиянием двух сил: созидательной и дегенератоидной. Примитивные звероиды на миллионах миров, попадая под влияние Сил, стремительно эволюционируют, превращаясь в высшую, человеческую, форму жизни, или же, если дегенеративные происки инферналов одержат верх, стремительно вырождаются в демоноупырей-недочеловеков, во всём послушных зловещей воле засевших в недрах исполинских чёрных дыр верховных демонов Тьмы. Падшие миры, эти омерзительные белесо-бурые шары, оскверняющие звёздные системы, покрыты океаном колышущейся органослизи. В мерзкой субстанции, пожирая друг друга, копошатся выродившиеся дегенератоидные останки тех, чья искра Человеческого Огня, когда-то доверенная им Светом Вселенной, угасла навсегда. Из этого смердящего океана кровавой трупослизи тут и там возвышаются покрытые ржавчиной и обагрённые жертвенной кровью зловещие техноартефакты, созданные в эпоху расцвета Интеллекта и сохранённые лишь с одной целью — нести смерть и разрушение всё дальше и дальше по галактике, способствуя воплощению планов демонического Кагала.

Дегенератоидная натура кагалодемонов требует постоянного притока чистой, неоскверненной Человеческой Крови, с какой целью они открывают порталы, искажая и извращая сам Космос, в бесконечном поиске Жизни. Но не следует думать, что эта мощь будет обрушена в честном и открытом бою — нет! Всё гораздо хуже. Зло никогда не приходит прямым путём. Первыми падут слабые духом, которые станут послушными марионетками, проводниками зла в мир. За ними придут те, что готовят пути для вторжения Инферно на земли Человечества. И лишь тогда, когда способные противостоять натиску Тьмы будут ослаблены, и между ними в полной мере вырастут семена раздора — только тогда Тьма мутной волной обрушится на разобщённых людей, беспомощных, словно агнцы, увлекаемые в пучину сторуким спрутом.

«Дневник просветлённого» в скрытой, подаваемой намёками форме содержит Пророчество о грядущих испытаниях и сакральную ведическую информацию о том, как противодействовать Злу. Внимательное изучение этого шифрокодированного текста приблизит вас к Свету и увеличит искру Человеческого Огня.

Вступая на путь

Персонаж создаётся по стандартным правилам «Дневника авантюриста», с теми оговорками, что действие происходит в современной России — в том виде, в котором она предстаёт перед взорами персонажей, освободившихся от барьеров нави. Доступна единственная раса, чьё название мы гордо пишем с Большой Буквы — Человек Разумный. Навыки, изъяны и черты доступны персонажам без ограничений, в соответствии со здравым смыслом игроков и ведущего.

Изъян: Неконтролируемая экстрасенсорика (мелкий)

Этот изъян может взять только обладатель мистического дара Просветления. Оказавшись в критической ситуации (попав в засаду, получив ранение, и так далее), персонаж должен пройти проверку на Характер. В случае неудачи в своё следующее действие герой пользуется экстрасенсорикой — так, как скажет ведущий.

Изъян: Ночные кошмары (крупный)

Персонажа терзают ночные кошмары, возникающие под действием его воспоминаний, вражеского психотронного оружия, чёрной энергии Юггота. Каждую игру он начинает, имея в запасе на одну фишку меньше. Этот изъян совместим с изъяном Неудачник (в таком случае персонаж начинает игру, имея на две фишки меньше обычного).

Изъян: Особенная аура (мелкий)

Может быть, персонаж даже не обладает мистическим даром (или просто пока не умеет им пользоваться), однако его аура сильно выделяется на общем фоне. Все попытки обнаружить его тем или иным сверхъестественным способом имеют преимущество +2.

Изъян: Цель оправдывает средства (мелкий)

Всё зашло слишком далеко. Что значит жизнь обычного человека, когда весь мир летит к чертям? Ничего. Есть только высшая цель, и вы это понимаете. Остальные догадываются, что вы это понимаете. Обладатель изъяна получает -2 к Харизме.

Черта: Ветеран тайной войны

- **Требования:** Ветеран, Характер от к8 и выше

Персонаж получает +2 к проверкам Характера против ужаса, внушаемого порождениями Юггота и прочими выбросами ирреальности.

Черта: Связи в тайном обществе

- **Требования:** Закалённый

Довольно часто бывает важно не только «кто ты такой», но и «кто твои друзья». Мало кто может выжить в тайной войне, полагаясь исключительно на свои силы. За опричниками стоят ресурсы государственных корпораций, охотники полагаются главным образом на связи в армии и «органах», за спиной Анклава — разветвлённая сеть «убежищ» с их огромным технологическим потенциалом. Обычно наличие связей в каком-либо из тайных обществ означает, что ставки в игре для вас стали выше. Никто не будет помогать вам просто так; более того, иногда к вам могут обращаться с предложениями, от которых бывает крайне тяжело отказаться. Если вы обманом втянете своих знакомых в серьёзный конфликт, их «старшие товарищи» вряд ли будут рады.

Навык: Знание (Эзотерика)

Паранаучное знание о «сверхъестественном». Включает в себя общую теорию экстрасенсорики, торсионных и информационно-торсионных полей. Позволяет, в частности, определять признаки просветления, и, наоборот, дегенеративного воздействия по характерным особенностям ауры. Для освоения эзотерики не обязательно обладать мистическим даром (хотя возможности чисто теоретического познания паранаучных областей весьма ограничены).

Мистический дар (Просветление)

- **Навык:** Просветление (Характер)
- **Начальные пункты силы:** 10
- **Начальные силы:** 3

Под «просветлёнными» в данном случае понимаются сверхлюди-экстрасенсы, способные повелевать материей, временем и сознанием. Просветлённые используют энергию света галактического созидания, излучаемую вселенной через астралосферу и потребляемую каждым разумным существом. Большинство дисциплин Просветления действуют непосредственно на просветлённого, улучшая его характеристики и навыки.

• **Загрязнение чакр:** единица на игральной кости, соответствующей навыку, означает, что просветлённый зачерпнул деструктивную энергию тьмы и ненависти, и получает один уровень усталости:

• **Воин света:** обладатели особенности Мистический дар (Просветление) могут обрести черту Воин света так, как если бы они являлись истинно верующими.

Доступные силы (дисциплины просветления): *Астральное зрение (см. далее), Великое исцеление (наложением рук), Волна, Доспех (на себя), Дар воина (на себя), Защита от окружающей среды (на себя), Исцеление (наложением рук), Невидимость (на себя), Неосязаемость (на себя), Паучьи лапы (на себя), Поддержка (наложением рук), Полёт (на себя), Поток, Проворство (на себя), Прорицание, Разрушительное поле, Свет, Смерч (вокруг себя), Телекинез, Телепортация (на себя), Увидеть/Скрыть сверхъестественное, Усилить параметр (на себя), Ускорение (на себя), Щит (на себя).*

Мистический дар (просветлённая наука)

- **Навык:** Просветлённая наука (Смекалка)
- **Начальные пункты силы:** 10
- **Начальные силы:** 1

Эта сверхъестественная черта работает так же, как и Мистический дар (безумная наука) из основной книги правил «Дневник авантюриста».

Мистический дар (ведовство)

- **Навык:** Ведовство (Смекалка)
- **Начальные пункты силы:** 10
- **Начальные силы:** 3

Рецепты ведических снадобий, как правило, передаются из поколения в поколение. Перед приготовлением ведун должен заявить, какой из известных сил (возможно, с аспектами) соответствует снадобье. Соответствующий ведический ритуал занимает один час на ранг силы. Например, концентрированный энергетический состав, отвечающий за Взрыв (ранг — Закалённый) готовится 2 часа. Пункты силы тратятся на приготовление ведического зелья и не могут быть восстановлены до тех пор, пока зелье не использовано или не уничтожено.

Чтобы применить ведическое снадобье, отвечающее за силу дистанционного воздействия, необходимо доставить соответствующий состав к цели тем или иным способом (выплеснуть состав на цель, метнуть склянку, распылить состав из распрыскивателя и так далее), с использованием навыка Драки, Метания или Стрельбы — что больше подходит по ситуации. Считайте, что правильным образом изготовленная фляжка имеет дальности метания ручной гранаты (5/10/20), типичная склянка — дальности метания 3/6/12.

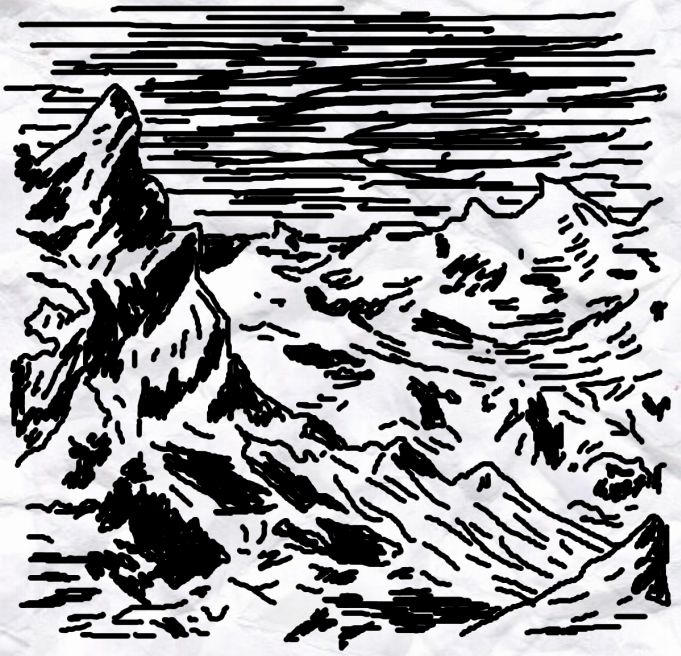
Различные распылители и распрыскиватели для применения ведических составов подходят плохо, поскольку существенная часть жидкости теряется в полёте (для достижения требуемого эффекта необходимо потратить двойную дозу зелья).

Доступные силы (ведические рецепты): *Астральное зрение (см. ниже), Великое исцеление, Взрыв, Дар воина (отдельный ведический рецепт под каждую черту), Зоркость, Изгнание, Исцеление, Невидимость, Оглушение, Ослепление, Поддержка, Проворство, Прорицание, Рассеивание (главным образом против магии), Свет, Сокрушение, Сон, Увеличение/Уменьшение, Усилить/Ослабить параметр (отдельный ведический рецепт под каждый параметр), Ускорение.*

Сила: Астральное зрение

- **Ранг:** Новичок
- **Пункты силы:** 3
- **Дистанция:** Смекалка × 2
- **Длительность:** 3 (1/раунд) или 1 час (1/час)

Позволяет видеть ауры живых существ и артефактов. Фактически позволяет видеть подобные объекты сквозь стены (и другие непрозрачные преграды), в темноте (или при слишком ярком свете), и так далее. В астральном мире действуют свои «законы оптики». Для распознания особенностей ауры используется навык Знание (эзотерика).



Активист молодёжного движения

Молодой, напористый, самоуверенный, всегда готовый постоять за себя и товарищей словом и делом, настоящий пример для подражания в деле организованной борьбы за лучшее будущее. В какой-то момент он понял, что молодёжные активисты, которые действительно стараются чего-то достичь, встречаются с организованным сопротивлением. В попытках узнать, кто же противодействует представителям прогрессивного человечества, он и приоткрыл для себя часть Истины.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к6, Характер к8, Сила к6, Выносливость к6
- **Навыки:** Драка к6, Знание (конспирология) к6, Внимание к6, Убеждение к8, Провокация к6, +4 пункта навыков
- **Харизма:** – **Шаг**: 6 **Защита:** 5 **Стойкость:** 5
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Железная воля

Врач

Обычная работа в городском морге, казалось бы, тихая и спокойная, внезапно может оказаться связана с самыми зловещими происшествиями, и привести к познанию самых шокирующих тайн. И некоторые из этих тайн не прочь подзакусить чересчур любопытными патологоанатомами!

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к8, Характер к6, Сила к6, Выносливость к6
- **Навыки:** Внимание к6, Убеждение к6, Лечение к8, Расследование к6, Знание (медицина) к6, +4 пункта навыков
- **Харизма:** – **Шаг**: 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 5
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Смелость

Диггер

Рукотворные подземелья таят много загадок. Даже в подземной реке или банальном канализационном коллекторе можно найти практически что угодно, не говоря уже о заброшенных военных объектах и станциях-призраках, когда-то бывших частью секретной подземной железной дороги. Есть и много других зон, не предназначенных для нахождения в них людей, и часто там обосновываются нелюди. Почти всегда — негостеприимные.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к6, Характер к6, Сила к6, Выносливость к8
- **Навыки:** Внимание к6, Выживание к6, Лазание к6, Маскировка к6, Плавание к6, +5 пунктов навыков.
- **Харизма:** – **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 6
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Стальные нервы

Знахарь

Лечить людей бывает очень нелегко. Даже современная медицина с её супертехнологиями справляется далеко не со всякой болезнью, особенно если этот недуг был наведён чьей-то злобной силой. Кругом полно шарлатанов, оболванивающих народ и наживающихся на чужом страдании. Носителю подлинного тайного знания, проверенного веками и передающегося из поколения в поколение, подчас приходится очень нелегко.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к8, Характер к6, Сила к6, Выносливость к6
- **Навыки:** Ведовство к8, Внимание к6, Лечение к6, Знание (ботаника) к6, Уличное чутьё к6, +4 пункта навыков
- **Харизма:** – **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 5
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Мистический дар (ведовство)

Изобретатель

Человечество создано, чтобы стать лучше. Многие, достигнув просветления, постигают вселенские секреты в виде сновозарений и желания творить. Рано или поздно к по-настоящему талантливым людям придут те, кто следят за научно-техническим прогрессом, всеми силами стараясь его замедлить. Сможет ли талант дать отпор безнравственной системе регресса и деградации?

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к8, Характер к6, Сила к6, Выносливость к4
- **Навыки:** Внимание к6, Ремонт к8, Просветлённая наука к8, Знание (физика) к6, Знание (химия) к6, +3 пункта навыков
- **Харизма:** – **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 4
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Мистический дар (просветлённая наука), Изобретатель

Реконструктор

Вольный исследователь-практик, погружающийся в атмосферу жизни далёких предков — жизни, в которой всегда было место подвигу, а сила и храбрость значили гораздо больше, чем сегодня. Но враг не дремлет — а значит, пришло время наточить свою секиру и встать на сторону Света, чтобы защитить тех, кто дорог, а вместе с ними и весь остальной мир.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к6, Характер к6, Сила к8, Выносливость к6
- **Навыки:** Драка к8, Внимание к6, Знание (история) к6, Выживание к6, +4 пункта навыков.
- **Харизма:** – **Шаг:** 6 **Защита:** 6 **Стойкость:** 5
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Круговой удар

Солдат

Ему не надо рассказывать, что в мире есть чертовщина и происки труподемонов. Он там был. Он видел правду. Он может поведать, как выходят на поле битвы мерзкие порождения инфернальных экспериментов. Как мёртвые птицы слетаются на поле боя закусить ранеными, разрывая их тела своими алмазными клювами. Как кем-то спешно захороненные полуразложившиеся трупы восстают из могил и вершат своё нечестивое правосудие. И он расскажет это. Тихо. Этой ночью. Своему лучшему другу. Автомату Калашникова.

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к6, Характер к6, Сила к6, Выносливость к6
- **Навыки:** Драка к6, Стрельба к8, Метание к6, Внимание к6, Маскировка к6, +4 пункта навыков
- **Харизма:** – **Шаг:** 6 **Защита:** 5 **Стойкость:** 5
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Бдительность

Спортсмен

В любом спорте, если это настоящий спорт, заложено совершенствование не только телесное, но и духовное. Искра человеческого огня, однажды разожжённая упорными тренировками, уже вряд ли угаснет, и будет разгораться всё ярче, делая своего обладателя лучше. Но когда на её свет явятся и те, другие, кто хотят получить её для себя, окажется ли сил и таланта одного человека достаточно, чтобы сохранить её?

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к4, Характер к6, Сила к6, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к8, Метание к6, Плавание к6, Лазание к6, Внимание к6, +3 пункта навыков
- **Харизма:** – **Шаг:** 6 **Защита:** 6 **Стойкость:** 6
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Мастер боевых искусств

Студент

Этот хлипкий очкарик не начнёт походить на бойца, даже если дать ему в руки самый лучший автомат, но его настоящее оружие — знания. Он постиг истину среди пыльных полок архивов, по крупицам собрав образ врага из обрывков замалчиваемой информации. Теперь он знает, как выглядит враг, и догадывается, где его уязвимые места. Но сможет ли он хоть что-то поделать в одиночку?

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к8, Характер к6, Сила к4, Выносливость к6
- **Навыки:** Внимание к6, Просветление к6, Знание (иностранный язык) к8, Знание (конспирология) к6, Расследование к6, +4 пункта навыков
- **Харизма:** – **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 5
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Мистический дар (Просветление)

Таксист

Город — это живой организм, дороги — его кровеносные сосуды. Таксисты — это особый мир, микрокосм. Они так или иначе связаны с городом большую часть своей жизни. Они знают его так, как никто другой. И кому, как не им, знать, что помимо повседневной жизни есть ещё и та, другая…

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к6, Характер к6, Сила к6, Выносливость к6
- **Навыки:** Вождение к8, Внимание к8, Ремонт к6, Уличное чутьё к6, +4 пункта навыков
- **Харизма:** – **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 5
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких.
- **Черты:** Ас

Чёрный археолог

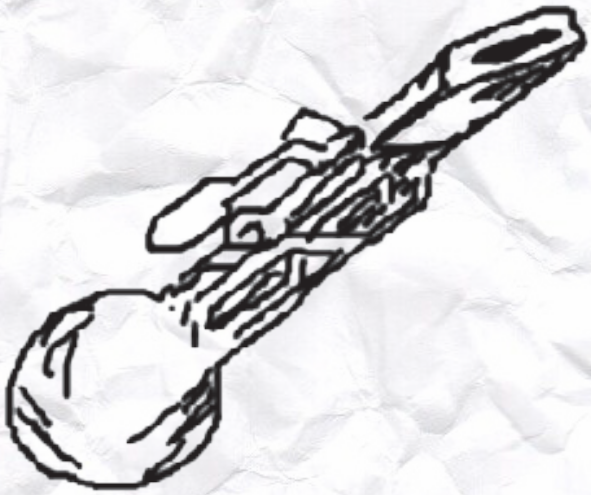
Что привлекло его к занятиям «практической археологией» в тех местах, где шли напряжённые бои с фашистами, уже не важно. Может быть, это был интерес к истории, а может — банальная жажда наживы. Главное: он встретился с Тьмой, со Злом, оскверняющим братские могилы героев. Эта встреча изменила его жизнь навсегда.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к8, Характер к6, Сила к6, Выносливость к6
- **Навыки:** Стрельба к6, Внимание к8, Выживание к8, Маскировка к6, Знание (история) к6, +3 пункта навыков
- **Харизма:** – **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 5
- **Изъяны:** 1 крупный, 2 мелких
- **Черты:** Везение

Рунические артефакты и технологии працивилизаций

Вибронож/вибромеч

Холодное оружие, действие которого основанное на технологии рунического нанорезонанса. Вибрирует с высокой частотой, расслаивая броню.



Вибронож

- **Урон:** Сила+к4, ББ4
- **Вес:** 0.5
- **Стоимость:** 250

Вибромеч

- **Урон:** Сила+к8, ББ4
- **Вес:** 4
- **Стоимость:** 500

Рунный посох

- **Урон:** Сила+1к6 (+1к6 дополнительно против нечисти и некроидов)
- **Вес:** 4
- **Стоимость:** 700

Окованный прочным железом и покрытый серебряной гравировкой, этот тяжёлый посох после проведённых над ним ритуалов сакрализации становится надёжным оружием против некроидов и нечисти.

Грамотно выполненный узор обладает свойствами антенны-усилителя псионических воздействий, увеличивая эффект дисциплин просветления на 2 (+2 к броскам Просветления; +2 к урону от атакующих воздействий).

Посох является настолько эффективным проводником псионических воздействий, что его прикосновение при осуществлении контактного воздействия считается за прикосновение рукой.

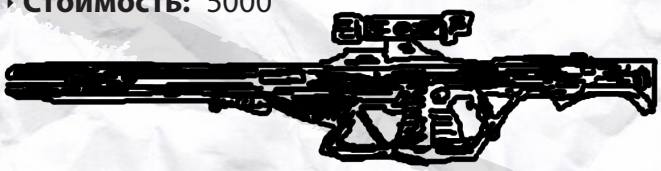
Излучатель ионный портативный

- **Дистанции:** 20/40/80
- **Урон:** 3к6, ББ6
- **Вторичный урон:** проверка на Выносливость (с учетом модификаторов за полученные ранения) или лучевая болезнь
- **Скорострельность:** 1
- **Вес:** 7
- **Обойма:** 10
- **Стоимость:** 1000

Лучевое оружие поддержки инопланетного происхождения. Внешне излучатель выглядит как сложная система трубок и конденсаторов, завершающаяся длинным прямоугольным плоским стволом. Испускает направленный пучок электронов, разогнанный до околосветовой скорости. Помимо прямого поражающего воздействия, каждому выстрелу сопутствует гамма–излучение, вызывающее у живых организмов с углеводородной биохимией лучевую болезнь.

Контурный ускоритель

- **Дистанции:** 100/200/400
- **Урон:** 4к10, ББ10, Тяжелое
- **Скорострельность:** 1 раз в 2 раунда
- **Вес:** 36
- **Обойма:** 4 (встроенный магазин, перезарядка — по 1 выстрелу в раунд)
- **Особенности:** позиционное
- **Стоимость:** 5000



Три направляющие и фокусирующая камера сложной конфигурации окружают заряд, состоящий из малогабаритного источника энергии и некоторого количества металла. Хронотемпоральное преломление энергии горячего вакуума, происходящее в момент взрывообразной разрядки батареи в изолированном квазизамкнутом пространственном пузыре, приводит к тому, что снаряд с огромной скоростью выстреливается вдоль направляющих, создавая при этом перед собой плазменный конус, выжигающий воздух и формирующий самоподдерживающуюся область разреженного пространства. Благодаря этому значительно увеличиваются эффективная дальность и скорость полёта снаряда. Термокинетический удар приводит к тому, что цель последовательно оказывается поражена плазменным конусом, твёрдым сердечником и вторичной динамической волной, надёжно сокрушающей даже наиболее крупных механоидов.

К недостаткам устройства относятся его значительные линейные габариты (почти два метра в длину), потребность в специальном термостойком экране для защиты стрелка от плазменного выхлопа в момент выхода снаряда из ствола, дорогостоящей термостойкой прицельной оптике, некомпенсируемый грохот выстрела, оказывающий значительное воздействие на уши стрелка и всех, кто находится рядом с ним, особенно в замкнутом пространстве, а также невозможность применения оружия в местах скопления людей без нанесения значительных повреждений ни в чём не повинным посторонним свидетелям.

Выстрел пробивает «лёгкие» цели (например, живых существ) насквозь и продолжает лететь дальше. По следующей цели тоже нужно попасть (с модификатором -2, модификатор накапливается), наносимый урон на 1к10 меньше. ББ снижается на 2 (+броня цели, если была); когда ББ падает до 0, снаряд застревает в последней цели.

Сетемёт астралорасщепляющий субреальностный

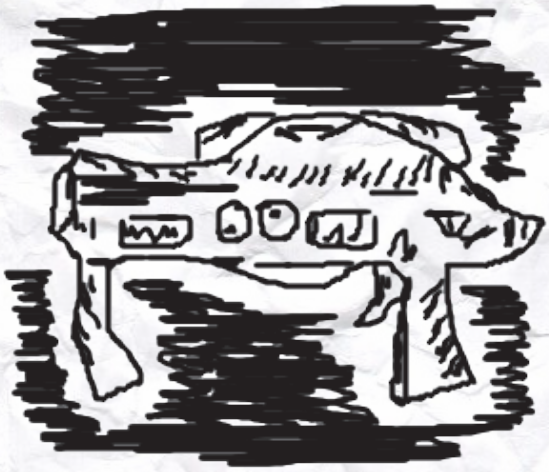
- **Дистанции:** 10/20/40
- **Урон:** специальный
- **Скорострельность:** 1 раз в 2 раунда
- **Вес:** 4
- **Обойма:** 1
- **Стоимость:** 1000

Антигуманистический инферноагрегат, предназначенный для насильственного отделения астрального мыслетела от физического носителя для проведения дальнейших бесчеловечных экспериментов. Опасность представляет не столько сетемёт (обычное устройство для отлова диких животных), сколько сеть с насадками особого вида, предназначенными для формирования ирреальностной воронки–колпака, в который затягивается мыслетело человека.

Попавшая под колпак цель каждый раунд проходит проверку Характера с -2, в случае провала — получает уровень усталости (до погружения в кататоническое состояние). Чтобы выпутаться из сети, нужно пройти проверку Силы (обычное действие).

Сюрикеномёт электромагнитный ритуальный

- **Дистанции:** 12/24/48
- **Урон:** 2d6, специальный
- **Скорострельность:** 1
- **Вес:** 4
- **Обойма:** 8
- **Стоимость:** 500



Оружие Пришельцев Из Внешнего Космоса, широко распространённое в галактике как ритуальная охотничья снасть. Закрепляется на руке специальным браслетом. Плоский раструб пропускается над кистью руки, активируется нейроимпульсом и подтверждающим сжатием конечности в кулак (эта последовательность активации известна только для человекоподобных носителей). Метает сюрикены с парализующим агентом на расстояние до полусотни метров.

На сюрикен нанесён контактный яд. Подвергшийся действию этого яда будет парализован, если не пройдёт проверку Выносливости. Паралич длится 1к6 часов и может быть снят либо при помощи антидота (входящего в снаряжение внеземного охотника), либо при помощи силы Исцеление либо Великое Исцеление (в зависимости от времени, прошедшего с момента парализации).

Фриквенсор микроволновый

- **Дистанции:** 25/50/100
- **Урон:** 2d8, ББ 4
- **Скорострельность:** 1
- **Вес:** 4
- **Обойма:** 20
- **Стоимость:** 1000

Ручное стрелковое лучевое оружие инопланетного происхождения. Принцип действия основан на направленном излучении, нагревающем цель до особо высоких температур. Внешне выглядит как длинная телескопическая труба с воронкой на широком конце. В базовой модели механизмы управления предназначены для использования марсианскими многоногими двумозгами. Особый отдел НИИ Неравновесной Термодинамики имени академика Волкова занимается производством и переналадкой фриквенсоров для использования людьми.

Рунный контур

- **Броня:** +1
- **Вес:** 0.5
- **Стоимость:** 100

Серебряные рунные таблички, вшитые в одежду. Будучи правильно изготовлены, повышают защитные свойства одежды. Рунно-орнаментированная торсионно-генерирующая одежда была разработана воинами первоцивилизаций для противостояния выходцам из проведённого на Землю инферноканала, и до сих пор надёжно служит всем, кто способен соблюсти истинно верные каноны её создания.

Орихалковолокно

- **Броня +2, Вес — 0.5**
- **Защита от сверхъестественного +2**
- **Стоимость:** 600

Орихалк — мистический металломинерал, использовавшийся для создания виман — летающих машин первоцивилизаций. Создававшие их перволюди умели изменять материю силой мысли, порождая этот чудесный композит, обладающий непревзойдёнными пси-технологическими свойствами. Орихалковолокно используется для усиления защитных свойств одежды (может применяться в сочетании с рунным контуром).

Броня орихалковая

- **Броня:** +4
- **Вес:** 4
- **Защита от сверхъестественного:** +2
- **Стоимость:** 1000

В комплект орихалковой брони входят обладающие характерным зеленоватым отливом тонкие закалённые бронепластины, скрепляющий жилет из волоконного орихалка и усиливающие их руны и орнамент.

Повязка руническая фитофтороидная

- **Стоимость:** 50

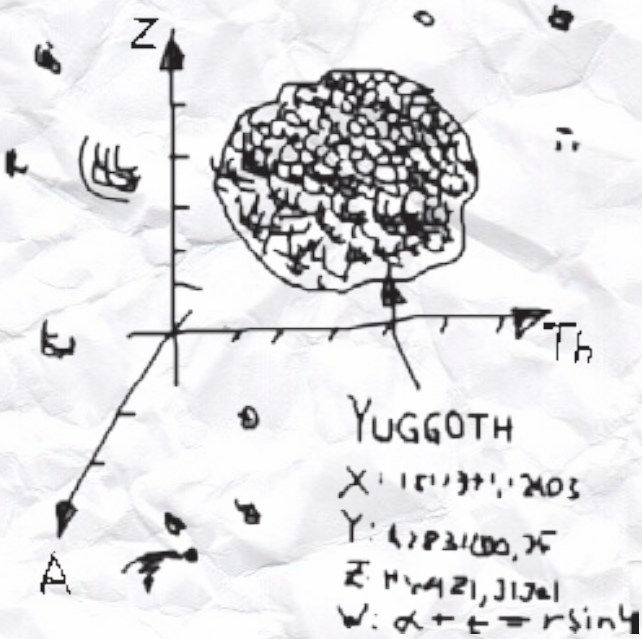
Повязка руническая фитофтороидная является технологическим артефактом гиперборейской працивилизации и служит для ускоренного заживления физических и душевных ран. Рунические элементы обеспечивают коррекцию регенерации клеток и нервных окончаний. Облачившись в руническую повязку, раненный герой может продолжать активную борьбу со вторжением киборгодемонов без каких-либо отрицательных последствий неправильного лечения — что бы он ни делал, считается, что герой погружен в условия, эквивалентные хорошо оборудованному госпиталю. В стационарном режиме повязка ускоряет исцеление в два раза.

Компенсатор псионический хризалоидный

- **Стоимость:** 50
- **Защита от сверхъестественного:** +1

Компенсатор Псионический Хризалоидный выглядит как пара металлических шариков диаметром от трех до пяти сантиметров каждый (для изготовления вполне подходят шарики из подшипников соответствующих размеров; проследите, чтобы оба шара удобно помещались в ладони человека, который планирует их использовать). Шарики меньшего размера не обладают достаточной торсионной массой; шарики более крупные, помимо банального неудобства в использовании, будут опасны для самого владельца при отсутствии какого-либо значительного увеличения мощности устройства. Процесс изготовления заключается в семидневном посте, чтении сакральных молитв и накоплении позитивной мыслеэнергии.

Компенсатора хватает на 3 применения. После этого шарики, впитавшие большое количество отрицательной энергии, можно выбрасывать.



В своё время существование этого мрачного мира, мира-склепа, извергнутого злокозненными инфернали из прогнившей звёздной системы в мёртвые пучины Космоса, было предсказано одним из лучших сновидцев Человечества, Говардом Филиппом Лавкрафтом. Подобно гниющему трупу, источающему незримое глазом зловоние и тлен, мир-призрак летел под холодным блеском звёзд, оскверняя их слух видом мерзких червей, копошащихся на его поверхности. Его покрытые колышущейся белёсой плесенью зиккураты из чёрного обсидиана и залитые гнилостным полупрозрачным инферноколлоидом рунические склепы хранят в себе шевелящуюся, покрытую хитином и гниющими наростами биомассу, омерзительную, враждебную и вечноголодную. Примитивные звероиды миллионов планет выли, раздирая фасетки глаз покрытыми чешуёй клешнепальцами в тщетной надежде не видеть близящийся к ним Галактический Ужас. За склепом-странником оставался длинный след из планет, отравленных его дегенератоидными лучами Ненависти и Разрушения.

В Солнечную Систему Мёртвый Мир прибыл в начале XX века. Адоинфернальная энергия, высвобожденная для его торможения, была настолько мощна, что расположенную за многие и многие миллионы километров Землю охватило безумие. Весь XX век прошёл под знаком Юггота, знаком смерти и разложения. Но барьеры инфернального зла дали трещину! Теперь мы знаем истину про мир-призрак. Группы сновидцев и немногие смельчаки, отважившиеся отправиться туда, вернулись, принося с собой знание об ужасных тайнах Юггота и населяющих его мерзких труподемонах-механокиборгах.

Ведай же!

Коллективный псевдоразум — группа некромагических тварей, связанная в телепатическую «сеть». Твари в пределах группы могут свободно обмениваться между собой информацией.

Черта монстра: Телепатоидный

Считается частью коллективного псевдоразума.

Черта монстра: Телепатоуправляемый

Считается частью коллективного псевдоразума.

Находясь в пределах командного радиуса телепатопроводящего существа или в прямой видимости от кагалоинферноида, получает +2 к Стойкости и +2 к попыткам выйти из шока.

Черта монстра: Телепатопроводящий

Считается частью коллективного псевдоразума.

Обладает командным радиусом (5 клеток). Телепатоуправляемые существа в пределах командного радиуса, получают соответствующие преимущества. Если телепатопроводящая тварь является также телепатоуправляемой, она тоже получает соответствующие преимущества.

Черта монстра: Кагалоинферноид

Считается частью коллективного псевдоразума.

Телепатически воздействует на все телепатоуправляемые существа в пределах прямой видимости (свободное действие), давая им соответствующие преимущества.

Низшие члены коллективного псевдоразума, находящиеся рядом с кагалоинферноидом (2 метра и ближе, 1 клетка) будут фанатично защищать его от атак.

Черта монстра: Демоноид

Подвид нечисти. Демоноида невозможно переубедить или обмануть, он не восприимчив к Запугиванию, Убеждению и Провокации. Может быть изгнан обратно в инфернальное иномирье — посредством силы Изгнание.

Кадавродемон Хитинопанцирный Прямоходящий

Сконструированный из некроинфернальных тканей демонический трупокадавр. Обладает пси-способностями выше средних, является основной боевой единицей инфернодесанта.

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к6, Характер к10, Сила к8, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к8, Запугивание к8, Внимание к6, Метание к6, Стрельба к8
- **Шаг:** 6 **Защита:** 6 **Стойкость:** 8(2)
- **Особенности:**
  - Демоноид;
  - Телепатоидный;
  - Ужас (-1): каждый, кто его видит, должен пройти проверку Характера с -1;
  - Хитиновый панцирь: броня 2;
  - Когти: Сила (к8)+к4;
  - Огненные сфероплазмоиды: атакует за счёт Стрельбы (к8), дальности 12/24/48, урон 1к8, ББ 2. На дальности 4 и меньше наносят урон 1к8, без ББ, из-за недостаточного разгона.

Труподемон Всепожирающий Горилловидный

Создан некромагами-сфероциклопоидами из примитивной формы жизни посредством длительного воздействия на неё некромагическими ритуалами. Туп, глуп, физически силён, живуч, прожорлив. Усилие стискивания челюстей и их режуще-прочностные характеристики сопоставимы с гидравлическими ножницами по металлу. Пасть занимает до трети тела. Внутренности Труподемона представляют собой гиперпространственный инфернотоннель, посредством которого осуществляется передача потреблённого генетико-органического материала в родильные чаны Юггота.

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к4, Характер к6, Сила к10, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к8, Запугивание к8, Внимание к4
- **Шаг:** 8 **Защита:** 6 **Стойкость:** 7(1)/9(1)

- **Особенности:**
  - Демоноид;
  - Ужас (-1): каждый, кто его видит, должен пройти проверку Характера с -1;
  - Телепатоуправляемый;
  - Хитиновый панцирь: броня 1;
  - Челюсти: 1 атака в раунд, Сила(к10)+к4, ББ 2.

Труподемон Спектральный

Особый подвид труподемона, за счёт нанотехнологического покрытия почти невидимый (заметны лишь его нечеткие, но всё равно омерзительные очертания). Это позволяет спектральному труподемону скрытно пробраться к своей цели и стремительно нанести смертельный удар.

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к4, Характер к6, Сила к10, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к8, Запугивание к8, Внимание к4, Маскировка к8
- **Шаг:** 8 **Защита:** 6 **Стойкость:** 6/8
- **Особенности:**
  - Демоноид;
  - Невидимый: штраф -4 на все атаки против него и на попытки обнаружения. Способные видеть сверхъестесвенное (с помощью астрального зрения или каким-либо другим способом) вместо этого получают штраф -2;
  - Телепатоуправляемый;
  - Челюсти: Сила(к10)+к4, ББ 2.

Некрокадорг Череповидный Пылающий

Типичный представитель низших трупоидных кадавроорганизмов, используется высшими инферналами как манёвренный разведчик на поле боя. Размеры Некрокадорга сопоставимы с человеческим черепом. Левитирует. Обладает развитым челюстным аппаратом и ярко выраженными клыками. Поодиночке не опасен. Костные фрагменты Некрокадорга достаточно хрупки, при наличии защищающих от огня толстых перчаток или иных защитных средств его можно уничтожить несколькими точными ударами.

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к4, Характер к10, Сила к4, Выносливость к6
- **Навыки:** Драка к8, Стрельба к6, Запугивание к8, Внимание к8
- **Шаг:** 8 **Защита:** 6 **Стойкость:** 3
- **Особенности:**
  - Демоноид;
  - Размер (-2);
  - Телепатоидный;
  - Ужас (-1): каждый, кто его видит, должен пройти проверку Характера с -1;
  - Маленький и юркий: штраф -2 на все атаки по некрокадоргу;
  - Пылающий: имеет иммунитет к огню. Атаки по нему голыми руками приводят к получению 1к6 урона от огня;
  - Малые огненные сфероплазмоиды: атакует за счёт Стрельбы (к6), дальности 10/20/40, урон 2к6, ББ 2. На дальности 4 и меньше наносят урон 1к6, без ББ, из-за недостаточного разгона;
  - Клыки: Сила(к4)+к4.

Сфероциклопоид Некроидный Левитирующий

Представитель класса сферотрупоидов-менталоинферналов, толстокожий левитирующий одноглазый шар с огромной пастью. Является высшим полевым иерархом основной цепочки командования органоидных труподемонов.

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к8, Характер к12, Сила к8, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к8, Стрельба к8, Запугивание к10, Внимание к10
- **Шаг:** 6 **Защита:** 5 **Стойкость:** 9(2)
- **Особенности:**
  - Демоноид;
  - Размер (+1);
  - Кагалоинферноид: осуществляет телепатический контроль над телепатоуправляемыми существами в зоне прямой видимости;
  - Ужас (-1): каждый, кто его видит, должен пройти проверку Характера с -1;
  - Костнометаллоидный панцирь: броня 2;
  - Толстокожий: получение второго шока подряд в ходе сражения не приводит к ранению;
  - Большие огненные сфероплазмоиды: атакует за счёт Стрельбы (к8), дальность 15/30/60, урон 2к10, ББ 2. При любом попадании повреждают броню, снижая её эффективность на 1. На дальности 4 и меньше наносят урон 1к10, без ББ, из-за недостаточного разгона;
  - Пасть: Сила(к8)+к4.

Инфернодьяволоид Козлорогий

Кадавродемон высшего ранга из ледяных глубин ада. Может брать под псионический контроль кагалоидов и их мерзостных пособников, распоряжаясь ими как безвольными орудиями реализации инфернальных замыслов.

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к10, Характер к12+2, Сила к12, Выносливость к10
- **Навыки:** Драка к10, Стрельба к10, Запугивание к12, Внимание к8, Оккультизм к12
- **Шаг:** 6 **Защита:** 7 **Стойкость:** 12(4)
- **Особенности:**
  - Демоноид;
  - Размер (+1);
  - Кагалоинферноид: осуществляет телепатический контроль над телепатоуправляемыми существами в зоне прямой видимости;
  - Высший инфернал: может использовать членов коллективного инфернального псевдоразума как «проводников» своих магических сил (с -2 на бросок Оккультизма);
  - Жертвоприношение: за обычное действие может восстановить пункты силы за счёт любого из находящихся в прямой видимости членов коллективного псевдоразума. Жертва впадает в кататонию (находится при смерти). Сделайте бросок на Смекалку жертвы — инфернодьяволоид получает соответствующее количество пунктов силы;
  - Ужас (-2): каждый, кто его видит, должен пройти проверку Характера с -2;
  - Хитинометаллоидный панцирь: броня 4;
  - Толстокожий: получение второго шока подряд в ходе сражения не приводит к ранению;
  - Демоническая магия: 30 пунктов силы, обычно владеет силами Взрыв, Волна, Иссушение, Кукла, Ослепление, Телепортация, Увидеть сверхъестественное;
  - Копыта: 2 атаки за раунд с -2 или 1 атака без штрафов, Сила(к12)+к4.

Киберарахноид Ирреальный Шестиногий

Беспощадный боевой сатаноагрегат осквернения, угнетения и уничтожения, используемый инфернодесантом как машина поддержки в наступательных операциях и как стационарный пост охранения особо важных кагалообъектов. Несёт тяжелое вооружение. Обладает автономным кибероидным разумом. В его электронный мозг также нанотехнологически вживлена телепатопроводящая материя, что позволяет ему подключаться к коллективному псевдоразуму инфернорсуществ, обмениваться с ним информацией и получать команды на расстоянии.

Крайне опасен.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к8, Характер к10, Сила к12, Выносливость к12
- **Навыки:** Драка к8, Стрельба к8, Запугивание к10, Внимание к10
- **Шаг:** 4 **Защита:** 6 **Стойкость:** 18(4)
- **Особенности:**
  - Демоноид;
  - Механоид: +2 к попыткам выйти из шока. Иммунитет к болезням и ядам. Не восприимчив к Убеждению, Запугиванию и Провокации;
  - Телепатопроводящий (радиус — прямая видимость);
  - Размер (+6);

• Крупный: противники получают +2 к любым броскам на попадание (проверки Драки, Стрельбы, Метания и т.п.);
• Ужас (-2): каждый, кто его видит, должен пройти проверку Характера с -2;
• Металлоидное покрытие: броня 4;
• Слабость (сочленения ног): находясь в его непосредственной близости, можно провести прицельную атаку с -2, игнорирующую броню;
• Слабость (подбрюшье): находясь непосредственно под ним, можно провести прицельную атаку с -2, игнорирующую броню и имеющую преимущество +4 на урон;
• Ракеты с инферноматерией: 60/120/240, урон 5к6 в эпицентре, 3к6 в пределах среднего шаблона, тяжелое оружие, ББ 10. Минимальная дальность применения — 8. Боекомплект: 10 залпов, стреляет раз в два раунда (один раунд тратится на перезарядку). Ракеты оснащены телепатической системой дистанционного наведения: при стрельбе учитывается минимальный модификатор за помехи на линии прицеливания по всему коллективному псевдоразуму;
• Огнемёт многоствольный турельный: конусный шаблон, урон 3к6 (огнём), игнорирует броню;
• Механические лапы: Сила(к12)+к6, ББ2;
• Самоуничтожение: находясь при смерти, при успешной проверке Смекалки (с -3 за полученные ранения) самоуничтожается через 1 раунд. Все, находящиеся в радиусе среднего шаблона, получают урон 4к6, игнорирующий броню.

Организация, само существование которой служит идеальным доказательством того, что любая, даже самая незначительная сделка с инферналами приводит к полному падению и деградации. Начинавшаяся в незапамятные времена как движение борьбы за свободу, ныне эта зловещая организация, один раз пошедшая на мелкую уступку Тьме в ответ на помощь в борьбе, существует в виде послушного орудия тьмы, полностью ослеплённого собственными заблуждениями. Контроль осуществляют зловещие иерархи — маги-инферналы, использующие свои таланты к предвидению, деньги и оккультные знания для того, чтобы играть с окружающим миром, натравливая одно государство на другое, сталкивая между собой целые социумы, и всё это только для того, чтобы выслужиться перед своими тайными хозяевами.

Современная человеческая цивилизация стремится к управляемой системе; при такой структуре общества достаточно подчинить себе высшие уровни иерархической машины, чтобы сделать человечество огромным генератором тёмной мыслеэнергии. Превратив элиту в некромарионеток, Галактический Кагал управляет простыми людьми, используя подчинённые ему средства массовой информации. Некростарцы и их жалкие прислужники являются опытными манипуляторами. Они понимают, что, хотя любое явление имеет материальные причины (включая астральные формы существования), информационное пространство оказывает значительное влияние на настроения и поведение людей. Для облегчения процедуры инфернодоминирования трупокагалоиды через радио и телевидение навязывают безвольным народным массам дегенеративные модели поведения, низводящие человека до состояния безвольного животного. Человеческие стремления оккультносатаноидная воля ограничивает удовлетворением низменнейших биологических потребностей. В отношениях между людьми инферноидами утверждаются модели, сводящиеся к сексу и доминированию. Когда естественная, заложенная на генетическом уровне тяга всякого разумного существа ко Вселенскому Свету подавлена, человека можно подчинить силам зла, подманив его к вечно алчущему, зияюще–чёрному лону тьмы. Встать на путь деградации и саморазрушения просто; вернуться к добру, любви и свету гораздо сложнее.

Для кровавых ритуалов Кагала, служащих продлению существования его иерархов и приданию им сил, на территории страны создана целая сеть подпольных мест силы, в которых посредством долгих кровавых ритуалов зловещие некростарцы извращённо лишают жизни невинных младенцев. Ежегодно Кагалом поглощается до 20 000 жизней только на территории России. Значительная часть денег, полученных от чёткого предвидения призванными демонами экономических последствий того или иного действия, уходит на покупку средств массовой информации и подкуп правоохранительных органов, а также обеспечение легального прикрытия Кагала.

Помимо управления безвольными народными массами, Галактический Кагал также стремится захватить контроль над естественными революционными проявлениями, свойственными прогрессивным слоям человечества. Для этого обладающие провидческим даром манипулятивные некростарцы тщательно отслеживают возникающие в человеческом обществе идеи, имеющие возможность породить социальные течения центробежного характера. Как только новое, перспективное веяние попадает в поле зрения сатанотрупоидов, создается фиктивная идеологическая структура, служащая изощренному ее извращению. Место философов–сновидцев, радеющих об улучшении будущего человечества, занимают мерзкие беспринципные политиканы, мимикрирующие зомбовероиды, призванные сохранять господство Галактического Кагала. Вокруг этих проводников некрозла формируются квазиоппозиционные движения и политические партии, завлекающие в свои

ряды социально активных, прогрессивно мыслящих людей. Постепенно с использованием психотропных препаратов и демононекроидного инферногипноза члены подобных марионеточных организаций превращаются в послушных приспешников тьмы. Слуги инферноидов, отождествляемые в массовом сознании с представляемым ими политическим движением, совершают разного рода безнравственные поступки, дискредитируя естественные прогрессивные стремления. Так формируется стойкая атмосфера безысходности, насаждается отвращение к любым проявлениям активной жизненной позиции.

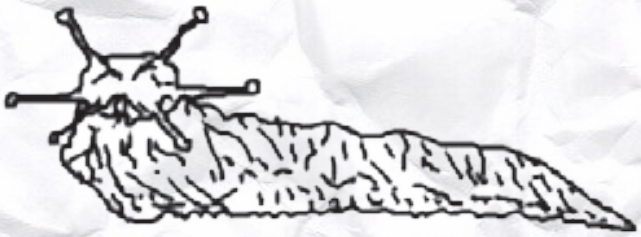
Кагал использует отнюдь не только силовые методы решения проблем. Некростарцы прибегают к полному спектру доступных средств урегулирования кризисных ситуаций в свою пользу. Насилие — крайний метод; к нему прибегают только в том случае, если все остальные, не столь явные, пути решения не позволили взять положение под свой контроль или по каким–то причинам недоступны. Как правило, опытные в закулисных играх трупоинферноиды предпочитают решать проблемы чужими руками, вовлекая в дьявольскую игру практически подконтрольные им механизмы государственного аппарата подавления. В любом случае Кагал в первую очередь ищет способ извлечь для себя выгоду: например, если появляется новый Человек Светоносный, осознающий гнидогадостность сатаноинфернального давления и избирающий смыслом и целью своей жизни борьбу с происками иудоинферналов, его благие устремления пытаются различными косвенными методами направить в сторону нанесения ущерба конкурентам Галактического Кагала. При этом специально обученные ищейки, прихвостни мелких злодеев, начинают собирать на него компромат, с изощренным старанием фиксируя все его формальные преступления против установленных государством законов. Когда праведный борец с тьмой выйдет из–под контроля, сдать его правоохранительным органам еще тёпленьким не составит особого труда. Так «раскрывается» подавляющее большинство громких политических и экономических преступлений. Никто давно уже не удивляется тому, что до суда обвиняемые по подобным делам редко доживают. Никто не задает лишних вопросов. Пропагандистская машина, спонсируемая на заляпанные кровью, нефтью и кокаином доллары, исправно вбивает людям в голову, что грязные разборки в высших эшелонах общества — естественное явление, надо относиться к нему как к должному и не лезть туда, куда не следует.

В том случае, если ситуация выходит из-под контроля, Галактический Кагал ищет способы выйти из затруднительного положения с минимальными потерями. Инферноиды с легкостью идут на жертвы, чтобы не дать разрушить целое. Подобное пренебрежение к своим собственным собратьям наполняет жизнь человека, вставшего на путь приспешника гнидогадоидов, постоянным страхом стать очередной такой жертвою. Регулярное участие в некромагических ритуалах с использованием различных наркотических и одурманивающих химикалий только способствует развитию паранойи и маниакально–депрессивного психоза. Такова суровая плата за видимость могущества, которую дает сделка с предателями человечества.

Трупослизень Кровососущий Телепатопроводящий

Низшая форма трупоидной материи. Размер Кровососущего Слизня не превышает двух фаланг указательного пальца. В голодном состоянии Слизень белёсый, но, попав на теплокровное существо, разбухает в размерах более чем вдвое, напитываясь кровью, и приобретает её цвет.

Одиночные трупослизни не представляют практически никакой опасности в бою. Выводок трупослизней, состоящий из нескольких сотен, а иногда и тысяч особей, напоминает огромную тошнотворную массу копошащихся белёсых червей. Выводок занимает площадь, соответствующую среднему шаблону.



Параметры выводка:

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к4, Характер к12, Сила к6, Выносливость к10
- **Навыки:** Внимание к6
- **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 7
- **Особенности:**
  - Нечисть;
  - Телепатопроводящий: выводок трупослизней действует как мощный резонатор тёмной телепатической энергии;
  - Рой: колющее и рубящее оружие не наносит урона. Оружие площадного действия работает согласно правилам. Персонаж также может попытаться растоптать червей, нанося им урон, равный значению его Силы, в течение каждого раунда. Черви не могут погружаться в воду. Выводок червей, получивший «рану», рассеивается и более не представляет угрозы;
  - Кровососущие присоски: выводок слизней наносит сотни крошечных повреждений своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и нанося 2к4 урона каждому, кто оказывается в пределах шаблона. Урон приходится в наименее защищённую область (спасает только броня, полностью закрывающая тело);
  - Энергетическая воронка: любой обладатель мистического дара, находясь в пределах шаблона, теряет 1к4 пунктов силы за раунд (бросок взрывается). Энергия высасывается, в том числе, из каждого отдельного артефакта.

Хитинофаллоид Крюкокрылый Яйцекладущий

Длинное, около 25-30 сантиметров тело Хитинофаллоида снабжено крюкокрыльями-захватами, облегчающими выполнение его основных функций — внедрения Трупослизней под кожу и в полости тела жертв путём максимально глубокого туда проникновения, совмещённого с последующими активными возвратно-поступательными движениями.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к4Ж, Характер к12, Сила к6, Выносливость к8
- **Навыки:** Таранная атака к8 (только в полёте), Внимание к4
- **Шаг:** 1 (12) Защита: 4 (8) **Стойкость:** 5(1) (в скобках — характеристики в полёте)
- **Особенности:**
  - Нечисть;
  - Размер (-2);
  - Слабость (энергия Света): дисциплины просветления и ведические снадобья наносят на 1к6 больше урона;
  - Слабость (солнечный свет, ультрафиолетовое освещение): хитинофаллоид автоматически получает урон 2к10, попав под действие прямого солнечного света или ультрафиолетового излучения;
  - Хитиновый панцирь: броня 1
  - Таранная атака: в спокойном положении хитинофаллоид практически беспомощен. В то же время, хорошо разогнавшись (пролетев как минимум 6 клеток по прямой и далее продолжая движение в том же направлении), он может пробить даже достаточно крепкую одежду (имеет ББ1). Урон от таранной атаки — Сила (к6)+1к6;

• Крюкокрылья: независимо от успешности тарана, хитинофаллоид пытается зацепиться за свою цель и довершить начатое. Чтобы отодрать хитинофаллоида от жертвы, необходимо пройти встречную проверку на Силу (хитинофаллоид получает преимущество +2 за крюкокрылья-захваты);

• Возвратно-поступательные движения: зацепившись за жертву, хитинофаллоид начинает совершать фрикционные движения (если таранная атака смогла хотя бы повергнуть жертву в шок, последующие возвратно-поступательные движения игнорируют защиту жертвы и броню, как материальную, так и псионическую). Урон от возвратно-поступательных движений — Сила (к6);

• Заражение: каждая атака хитинофаллоида, нанесшая жертве хотя бы одну рану, приводит к внедрению в её тело трупослизня. Каждый час (большее количество внедрённых трупослизней ускоряет этот процесс кратным образом) жертва получает дополнительный уровень усталости. Находясь «при смерти», жертва превращается в телепатопроводящего зомбозвероида.

Исцеление возможно следующими способами:

- путём ручного удаления трупослизней в пределах «золотого часа» (проверка Лечения с -2, при 1 на диком кубе жертва получает 1 дополнительное ранение;
- с помощью силы Исцеление — в течение «золотого часа» (успех и каждый последующий подъём разлагает тело одного внедрённого трупослизня на первичные компоненты, далее выводящиеся из организма естественным путём);
- с помощью силы Великое Исцеление — даже по прошествии «золотого часа».

Зомбозвероид Трупообразный

Когда-то бывший отдалённо похожим на Человека, этот представитель инферноидов ныне утратил все капли Человеческого Огня, став слепой марионеткой, послушно выполняющей чужую волю. Неуклюж, туп, физически деградировал, внешние ткани пребывают в полуразложившемся состоянии, обладает слабым зрением и слухом, ориентируется в основном по запаху. Порой вооружён стрелковым оружием или примитивными средствами ближнего боя. Опасен исключительно в больших количествах. Наиболее часто встречается в группах из 4-6 особей под командованием Зомбозвероида Телепатопроводящего.

‣ **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к4, Характер к4, Сила к6, Выносливость к6

‣ **Навыки:** Драка к6, Запугивание к4, Внимание к4, Метание к4, Стрельба к4

‣ **Шаг:** 5 **Защита:** 5 **Стойкость:** 5/7

‣ **Особенности:**

• Некроид: прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Урон от колющего и огнестрельного оружия уполовинивается;

• Слабость (голова): прицельные атаки в голову (-4) осуществляются с преимуществом +2 к урону, урон от колющего и огнестрельного оружия не уполовинивается;

• Слабость (энергия Света): дисциплины просветления и ведические снадобья наносят на 1к6 больше урона;

• Телепатоуправляемый;

• Стадное чувство: иммунитет к страху и запугиванию при действиях группами, состоящими из 3 и более зомбозвероидов трупообразных.

Зомбозвероид Трупообразный Телепатопроводящий

Более развитая форма Зомбозвероида. Зрение, слух и атакующие характеристики заметно выше, что достигается за счёт подсадки в мозг Телепатопроводящего Кровососущего Слизня, обеспечивающего более плотный контакт Зомбозвероида Телепатоидного с его инфернальными повелителями.

‣ **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к4, Характер к6, Сила к8, Выносливость к8

‣ **Навыки:** Драка к6, Запугивание к6, Внимание к4, Метание к6, Стрельба к6

‣ **Шаг:** 5 **Защита:** 5 **Стойкость:** 6/8

‣ **Особенности:**

- Некроид: прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Урон от колющего и огнестрельного оружия уполовинивается;
- Слабость (голова): прицельные атаки в голову (-4) осуществляются с преимуществом +2 к урону, урон от колющего и огнестрельного оружия не уполовинивается;
- Слабость (энергия Света): дисциплины просветления и ведические снадобья наносят на 1к6 больше урона;
- Телепатоуправляемый;
- Телепатопроводящий;
- Стадное чувство: иммунитет к страху и запугиванию при действиях группами, состоящими из 3 и более зомбозвероидов.

Зомбозвероид Человековидный Мимикрирующий

Высшая форма существования зомбозвероидов, при должной подпитке существующая длительное время, практически не утрачивая мыслительных функций и человекоподобной внешности. Основное назначение Мимикрирующих Зомбозвероидов — осуществление контроля над людскими массами на оккупированных территориях под видом политиков, рок-музыкантов, местной администрации и прочих публичных фигур. Они же осуществляют противодействие тем, кто пытается открыто противостоять проискам инфернальных сил, проводящих политику геноцида Человечества.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к8, Характер к8, Сила к4, Выносливость к4
- **Навыки:** Запугивание к8, Убеждение к8, Внимание к6, Провокация к6, Знание: конспирология к6
- **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 6
- **Особенности:**
  - Некроид: прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Урон от колющего и огнестрельного оружия уполовинивается;
  - Слабость (голова): прицельные атаки в голову (-4) осуществляются с преимуществом +2 к урону, урон от колющего и огнестрельного оружия не уполовинивается;
  - Слабость (энергия Света): дисциплины просветления и ведические снадобья наносят на 1к6 больше урона;
  - Телепатопроводящий;
  - Псионическая подпитка: Стойкость +2, +2 к попыткам выйти из шока.

Голем

Оживлённая с применением иудомагических технологий статуя, управляемая волей колдуна. Големы обладают огромной силой, но весьма медлительны. Путём наложения особо извращенного заклятия голем может быть связан с инферноартефактом, подающим сигнал после наступления некоторого события. Обычно големы используются для охраны жилищ сатанокагалоидов и других объектов. В особых случаях могут применяться и для изуверских убийств в парках, музеях и других общественных местах, особенно в тёмное время суток.

‣ **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к4, Характер к10, Сила к10, Выносливость к10
‣ **Навыки:** Драка к6, Внимание к6, Метание к6
‣ **Шаг:** 4 **Защита:** 6 **Стойкость:** 9(2)
‣ **Особенности:**

- Инферноконструкт: не обладает собственной волей, полностью подчиняясь заложенной в него инферномагическим образом парадигме действий. Обладает иммунитетом к любому ментальному воздействию. +2 к попыткам выйти из шока. Яды и болезни не действуют. Не нуждается в кислороде. Урон от колющего и огнестрельного оружия уполовинивается;
- Толстокожий: повторный шок не вызывает раны;
- Отсутствие внутренних органов: голем получает рану (и гибнет) только в том случае, если была задета слабость;
- Слабость (печать): чтобы вывести голема из строя, необходимо нанести ему удар в самую сердцевину (атака с -4), чтобы уничтожить магическую печать (для этого атака должна нанести рану). После гибели голем полностью рассыпается в прах;
- Тяжелые кулаки: Сила(к10)+к4

Низший Кагалоид

Злокозненный приспешник галактического Кагала, продавший своё тело и душу трупоинферноидным иерархам и практически ставший марионеткой в их скрюченных руках. Обычно является центральной фигурой в «тусовке» деградантов или лидером тоталитарной секты. Это — один из немногих чинов кагалоиерархии, с представителями которого можно встретиться лично в повседневной жизни.

‣ **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к8, Характер к8, Сила к6, Выносливость к6
‣ **Навыки:** Драка к4, Стрельба к4, Вождение к6, Внимание к6, Уличное чутьё к6, Провокация к8, Запугивание к8, Убеждение к6, Каббалистика к8
‣ **Шаг:** 6 **Защита:** 5 **Стойкость:** 7
‣ **Особенности:**

- Кагалоинферноид: осуществляет телепатический контроль над телепатоуправляемыми существами в зоне прямой видимости;
- Псионическая подпитка: Стойкость +2, +2 к попыткам выйти из шока;
- Мистический дар (каббала): 15 пунктов силы, обычно владеют силами Взрыв, Кукла, Смятение, Чтение мыслей.

Молодежное движение «Стяг»

«Стяг» является одним из наиболее успешных проектов Кагала по обеспечению собственной безопасности. Действуя в рядах прогрессивной, патриотически-настроенной молодежи, «Стяг» и многие другие подобные ему молодежные политические организации завлекает в свои ряды волевых молодых людей, составляющих социально-активное ядро дееспособного населения. Формально организации преследуют исключительно благие цели, но на самом деле политическая деятельность подобных движений полностью управляется тайными агентами Кагала под прямым контролем сатаноинферналов.

Внимание прогрессивной молодежи переводится на менее важные проблемы, борьба с которыми не может нанести какой-либо значимый ущерб инфернальной подрывной деятельности Кагала. «Стяг» проводит различные несуразные с точки зрения политически инертных масс акции, вроде бы нужные в рамках общего существования и программы организации, но на самом деле ориентированные на дискредитацию патриотических ценностей в глазах обывателя. Сходные цели преследуют и регулярно устраиваемые среди неорганизованной молодежи «флеш-мобы», которые зачастую ещё и провоцируют социальное напряжение между отдельными представителями партии и организациями охраны правопорядка. Самые опасные для Кагала члены партии рано или поздно оказываются уязвимыми и, если что, могут быть совершенно легально переданы соответствующим органам для ареста. Стоит ли говорить о том, что до места отбывания наказания они обычно не добираются, в лучшем случае заканчивая свой жизненный путь на препарационных столах демоноидов.

Наиболее деструктивной задачей «Стяга» является выявление и зомбирование людей, способных в будущем стать политическими лидерами нации. Посредством инферномагического некрогипноза им внушаются контрольные директивы, подчиняющие их разум Кагалу и обеспечивающие неприкосновенность некроинфернальной деятельности магов-инферналов в будущем. Старшие члены «Стяга» либо являются прямыми тайными агентами Кагала, либо считают, что на самом деле выполняют какую-либо благую миссию и тайно работают на милицию или ФСБ. В действительности все их донесения идут прямо в местную некромагическую ложу, где анализируются обладающими провидческим даром иерархами Кагала. Выявленные враги Кагала тем или иным способом нейтрализуются или просто уничтожаются.

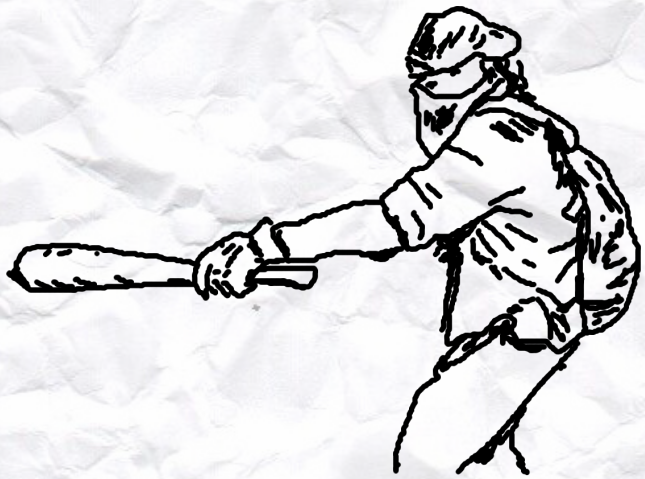
Особенность монстра: Телепатоподчиняемый

Попав в радиус действия югготокагалоидного коллективного псевдоразума, должен пройти проверку на Характер. При провале становится частью коллективного псевдоразума. Каких-либо иных «преимуществ», кроме того, что его телом и разумом свободно пользуются некроинфернальные твари, не получает.

Рядовой стягоносец

Рядовые члены «Стяга» внешне — вполне обычные молодые люди. Поскольку организация предпочитает набирать людей активных, в повседневной жизни они часто являются неформальными лидерами дружеских тусовок. Попытка привлечь их к борьбе с Кагалом или с дегенератоидными посланцами Юггота натолкнется на стену неверия и непонимания. Если вы будете проявлять излишнюю настойчивость — они обратятся «куда следует», то есть, к своим старшим. Стоит помнить, что даже в случае благоприятного исхода убеждения отдельных представителей «Стяга» при непосредственном контакте с некроинфернальными порождениями мира-призрака в их сознании, обработанном гипнозом и малыми дозами психотропных препаратов, срабатывает гипногештальтная формула, вводящая человека в прострацию, что делает его легкой добычей хитинофаллоида или труподемона.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к6, Характер к6, Сила к6, Выносливость к6
- **Навыки:** Драка к4, Внимание к6, Убеждение к6, Знание (псевдопатриотическая пропаганда) к4
- **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 5
- **Особенности:**
  - Телепатоподчиняемый;
  - Стадное чувство: иммунитет к страху и запугиванию при действиях группами, состоящими из 3 и более стягоносцев.



Боевик

Особо восприимчивые к пропаганде и физически крепкие стягоносцы проходят азы строевой и физической подготовки в молодёжных военно-патриотических центрах. Боевики «Стяга» создают напряженность на массовых политических мероприятиях, тем самым одновременно дискредитируя идеи гражданского общества и здравого патриотизма. Также они могут заниматься банальным подстрекательством к межэтническим конфликтам, столкновениям околоспортивных фанатских группировок и любой другой мелкой «грязной работой» по указке подчиненного кагалоидам начальства.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к4, Характер к6, Сила к8, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к6, Стрельба к4, Метание к4, Лазание к4, Внимание к4, Запугивание к6, Знание (псевдопатриотическая пропаганда) к6
- **Шаг:** 6 **Защита:** 5 **Стойкость:** 6
- **Снаряжение:** травматический пистолет (5/10/20, 2к6-2, 4 патрона) или бейсбольная бита (Сила (к8)+к4)
- **Особенности:**
  - Телепатоподчиняемый;
  - Стадное чувство: иммунитет к страху и запугиванию при действиях группами, состоящими из 3 и более стягоносцев;
  - Фанатизм: +2 на сопротивление Убеждению и Запугиванию.

Опричнина

Мистический орден монахов-воинов, созданный Иваном Грозным для укрепления власти государства и защиты от внешних и внутренних врагов. Опричнина справилась с поставленными перед ней оккультными задачами, огнём и мечом очистив Русь от большинства явных инферноидов, пережила своего создателя и вместе с ним династию Рюриковичей. При Петре Великом опричнина получила статус «Тайной коллегии», продолжая свою деятельность, но в основном переориентировавшись на противодействие внешним врагам. Роковым для опричнины стало время правления Павла Первого. Мальтийский орден, долгое время через агентов влияния добивавшиеся контроля над «последним рыцарем русского престола», составил коварный план по устранению конкурентов, которому не смогло помешать и низвержение императора Павла. Вступив в подлый сговор с орденом иудоинферналов Кагала, мальтийцы привели опричнину к духовному и материальному упадку, способствовавшему утрате опричниками значительной части мистических способностей. В девятнадцатом и начале двадцатого веков было предпринято несколько попыток так или иначе восстановить былое могущество опричнины — к сожалению, безрезультатных. Последней такой попыткой стало внедрение в царское окружение Григория Распутина. Опричники тех времен пытались вернуть себе силу посредством крайних мер — при помощи древних хтонических ритуалов, магии крови и ритуального совокупления. Агенты Кагала использовали незнание широких масс о направленности данных ритуалов, чтобы окончательно дискредитировать Распутина и опричнину в общественном мнении. Смерть Григория Распутина от рук зомбированных Кагалом моральных разложенцев и тайных содомитов стала завершающей точкой в магическом ритуале, призванном окончательно лишить русских монахов-воинов их мистической силы. В планы кагалодемоноидов вмешалось то, что они не могли в полной мере предвидеть итоги явления Юггота в солнечную систему; вызванный им хаос русской революции не позволил мальтийцам и Кагалу довершить начатое, полностью захватив власть на одной шестой части суши.

Опричнина, утратившая большую часть мистических сил и доверие монархически настроенной аристократии, среди которой, вне всякого сомнения, попадались и действительно причастные к Свету люди, при советской власти ушла в подполье, поскольку видела в новой власти в первую очередь убийц царской династии. Многие члены ордена продолжали служить русской земле, невзирая на неприятие навязанной демоноидами излишне репрессивной власти. Доподлинно известно, что командиры некоторых отрядов белорусских партизан, действовавших на оккупированных территориях в ходе Великой Отечественной Войны, были потомками опричников.

Контакт государственной власти с опричниками был вновь налажен в годы приватизации и экономических реформ. Опричники, используя свой опыт интриг и агентурной работы, получили под контроль значительную часть добывающей промышленности России. Во многом утратившая свою мистическую составляющую опричнина не смогла распознать очередные происки агентов Кагала. Руководство ордена видело в этом не более чем возможность легализоваться, занять достойное место в обществе и властных структурах, и, естественно, улучшить своё материальное положение. На деле же опричнина прочно подсела на долларово-нефтяной крючок, и практически полностью контролируется Кагалом, использующим управляемые опричниками корпорации отнюдь не только для разграбления природных богатств России. Страшно даже представить, какие ритуальные эксперименты на самом деле проводятся некромантами в заброшенных шахтах и нефтяных скважинах.

Нынешние члены опричнины занимают высшие руководящие посты и владеют контрольными пакетами акций крупнейших российских добывающих компаний. Это — вполне респектабельные, богатые, успешные люди, искренне считающие, что помогают родной стране, развивая её экономику и повышая её престиж на мировой арене как надежного поставщика сырья и энергоносителей. Вместе с тем, они имеют лишь предвзятое поверхностное представление о Кагале и методах его работы. Их подручные — простые русские люди, испытывающие гордость за свою страну и убеждённые в том, что делают очень полезное и нужное дело. Лишённая магической силы и политически нейтрализованная, опричнина не представляет для Кагала какой-либо опасности. Все попытки третьих лиц подобраться ближе к самим опричникам сталкиваются с сопротивлением спецслужб, обеспечивающих их личную безопасность и экономическую безопасность России. Члены ордена, хоть на миллиметр отклоняющиеся от генеральной линии, диктуемой Кагалом через агентов влияния, очень быстро устраняются, даже если не представляют никакой опасности для некромантов.

Разрушительно-Подрывная Церковь

Структура, заботливо выращенная кагалодемоноидами внутри когда-то грозного противника. На данный момент разворачивание паразитарных образований завершилось полным успехом — в рядах официальной церкви практически не осталось честных людей, только подчинённые тьме, злу, власти, жажде наживы и животной похоти бюрократы, изыскивающие способ заполучить в своё распоряжение как можно большее количество денег и духовно-мыслительной энергии.

Церкви на территории государств когда-то были центрами духовной перезарядки населения, способствующими удержанию защитного барьера против сил Зла, но теперь, с падением нравственности и массовым проникновением торговцев и слуг тьмы в ряды Храма, они озабочены исключительно выкачиванием денежных и душевных сил. Когда-то сакрализованные защитные ритуалы ныне служат лишь борьбе с конкурентами за власть и деньги. Операции РПЦ проходят безжалостно и эффективно, не гнушаясь массовыми поджогами и разрушениями. Противостояние РПЦ с Кагалом и Чёрным Благом протекает практически целиком в области экономических интересов. Церковью открыта активная охота на постигших Искру просветлённых. Некоторые из пленников после пыток и идеологической религиозной обработки начинали искренне верить, что именно так он искупят свои «грехи» за мнимые преступления против Закона Божия, хотя многие из тех, кто когда-то основывал истинную Церковь, обладали способностями телепатии, ясновидения и биоэнергетики, что очень хорошо видно из анализа источников информации, сохранившихся несмотря на все правки и искажения.

Религиозный радикал

Отдельные группки так называемых «инквизиторов», привлекаемых РПЦ к своим операциям, под видом бесоборчества и защиты веры на самом деле борются за экономические интересы своих хозяев. Орудием их правосудия становятся арматура и осквернённая Библия.

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к6, Характер к6, Сила к6, Выносливость к6
- **Навыки:** Драка к6, Внимание к6, Запугивание к6, Знание (религиозное мракобесие) к6
- **Шаг:** 6 **Защита:** 5 **Стойкость:** 7
- **Снаряжение:** обрезок арматуры (Сила(к8)+к6, ББ1 против жесткой брони)
- **Черты:** Защита от сверхъестественного
- **Особенности:**
  - Псионическая подпитка: Стойкость +2, +2 к броскам на выход из шока;
  - Фанатизм: +2 на сопротивление Убеждению и Запугиванию.

Атомный клирик

Так называемый «священный воин», подпитываемый энергией, вытянутой из сотен людей под видом религиозных таинств и «изгнания бесов». Обычно возглавляет боевой отряд религиозных радикалов. Прошел тщательную психологическую обработку, вследствие чего не знает милосердия и жалости — считает, что все убитые им люди, даже невинные жертвы, обретут благое посмертие. Христианское человеколюбие не позволяет ему спокойно взирать на то, как человек готовится взять на себя грех. Он готов «позаботиться» о человеке, если тот сам не обеспокоен бессмертием своей души.

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к6, Характер к8, Сила к6, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к8, Стрельба к6, Внимание к6, Убеждение к6, Запугивание к8, Знание (религиозное мракобесие) к8
- **Шаг:** 6 **Защита:** 6 **Стойкость:** 8
- **Снаряжение:** помповое ружьё или двухстволка (реже — АК-47), кольчуга (реже — бронежилет)
- **Черты:** Защита от сверхъестественного+, Командный голос
- **Особенности:**
  - Псионическая подпитка: Стойкость +2, +2 к броскам на выход из шока;
  - Фанатизм: +2 на сопротивление Убеждению и Запугиванию.

Корпорация «Куруфуто Хай-Тек»

Штаб-квартира японской корпорации «Куруфуто Хай-Тек» (КХТ) находится в Иокогаме. Помимо этого, КХТ имеет развитую сеть представительств по всему миру, в том числе и в России. Официально корпорация занимается производством электроники и научными исследованиями. Одним из направлений неофициальной деятельности корпорации является сбор информации о паранормальных явлениях с целью использования в своих разработках. Простой информационной разведкой дело, естественно, не заканчивается. Корпорация имеет мощную «службу безопасности», в прямые задачи некоторых подразделений которой, в частности, входит извлечение артефактов и их доставка в секретные исследовательские центры КХТ.

Компетентные источники располагают информацией о том, что в 1988м году служба безопасности КХТ захватила НЛО, совершивший вынужденную посадку на одном из островов в Тихом океане, причём в ходе захвата было убито и ранено более 18 человек. КХТ посредством спутника-шпиона, тайно запущенного под видом потерявшего управление метеозонда, вступила в контакт с Югготом в 1991 году, и с тех пор находится в постоянной конфронтации с планетой-призраком. Сотрудники КХТ похищают и захватывают прибывающие на землю порождения Юггота для исследований. При этом они практически поголовно, включая высшее руководство, конечно же, полагают, что ведут собственную тайную войну с «акума», дьяволом. Корпорация не чурается и оккультного знания, что делает тайные ложи Кагала столь же вероятными целями для рейдов. Агенты влияния Кагала уже много лет с переменным успехом ведут экономическую войну против КХТ.

Но почти никто не знает ужасающей правды. На самом деле, корпорация находится под управлением срежиссировавшего её создание в ранних пятидесятых жуткого кристалломинералоидного техномага из другого конца галактики. Инопланетный пришелец, единственными произносимыми звуками в имени которого являются КХТ, нашел то, что давно искал — планету, максимально пригодную для магической пьезотрансформации, превращающей её в нескончаемый источник некроинфернальной энергии. На данный момент он маскируется под видом экспериментального суперкомпьютера, тайно построенного в лабораториях КХТ и тщательно скрываемого от происков конкурентов под видом продвинутого аналитического центра с хорошими, но совершенно обычными суперкомпьютерами. С истинным положением дел ознакомлены только трое высших менеджеров КХТ, чей разум управляется инопланетным техномагом посредством вживленных в лобные доли мозга кристаллоимплантов.

Для проведения ритуала планетарной пьезотрансформации кристаллоиду необходимо большое количество разного рода компонентов, которые не могут быть произведены в земных условиях на текущем уровне технологического развития. Сбор этих компонентов и необходимой энергии, попытки тайно поднять технологический уровень подконтрольной организации для произведения хотя бы грубой замены, а также попытка вызвать из центра галактики свой корабль-матку и являются подлинными целями злокозненного инопланетянина. Уничтожение возводимого им передатчика в Хиросиме и попытка уничтожить ядерной бомбой самого кристалломинералоида во время его пребывания в Нагасаки были одними из наиболее успешных ударов по его тайной империи. Но, несмотря на это, КХТ сохранила свои позиции.

Агенты КХТ прекрасно подготовлены, вооружены и оснащены. Некоторые особо отмеченные бойцы даже несут в своем теле частицы инфернальной техномагии Юггота, приспособленной корпорацией для своих собственных целей. Впрочем, основная масса сотрудников «службы безопасности» — это классические наёмные солдаты. Их вооружение и снаряжение строится на обычных, земных технологиях.

Полипоид симбиотический регенеративный

Запретная технология

Чёрная технология, почерпнутая корпорацией «Куруфуто Хай-Тек» из обломков захваченного таукитянского НЛО. Полипоид позволяет реципиенту ускоренно регенерировать раны (включая потерянные конечности) за счёт накопленной им негативной мыслеэнергии. Продолжительное ношение в своем теле полипоида приводит к психологической и соматической мутации, приводящей дух и тело реципиента в резонирующее дегенеративное состояние. Подопытный попадает в замкнутый круг: чтобы регенерировать, он должен накапливать отрицательную мыслеэнергию, которая наносит его ауре труднозаживающие дробящие повреждения, материальный эффект которых снова побуждает реципиента задействовать механизм регенерации.

Повышает Выносливость на 1 уровень, даёт способность регенерации (1 рана регенерируется за 1 час).

Фонд Цореса

В 1972 году удачливый биржевой маклер Джордж Цорес в результате очередной финансовой махинации стал владельцем крупного состояния, размещенного в акциях основных мировых нефтедобывающих компаний. В 1976м году он основал «Фонд Цореса» — благотворительную организацию, служащую цели распространения идеалов гуманизма, демократии и свободного предпринимательства. На деле Фонд Цореса является личной спецслужбой Джорджа Цореса, призванной защищать его финансовые интересы по всему миру. Эти интересы, как и в прошлом, лежат главным образом в области поддержки и развития нефтедобывающей промышленности.

Когда и где Джордж Цорес вступил в контакт с Галактическим Кагалом, доподлинно неизвестно. Джордж Цорес был заинтересован в тех огромных дополнительных возможностях, которые мог дать ему союз с инфернальными приспешниками Кагала. Некромаги планировали использовать Фонд Цореса как свой бастион в Америке. Кроме этого, нефть, будучи по своему происхождению органическим материалом, является достаточно важной с точки зрения адоинфернальной магии субстанцией. Контроль над мировыми потоками мёртвого сырья, пропитанного энергией Солнца, Земли, Луны и миллионов мыслящих существ, дарует человеку не просто власть над мировой экономикой, но и огромную мистическую силу.

Джордж Цорес до сих пор жив, его здоровье поддерживается с использованием современнейших медицинских технологий и последних инферномагических достижений Кагала. Основные направления деятельности Фонда Цореса в наши дни — сохранение контроля над нефтяными потоками и нефтеперерабатывающей промышленностью, а также сохранение приоритета нефти на мировом топливном рынке. Фонд ведёт активное экономическое, политическое и физическое противодействие лицам и организациям, заинтересованным в разработке и совершенствовании альтернативных источников энергии. По указке Кагала агенты Цореса чинят препятствия учёным и изобретателям, ведущим исследования и в других областях науки и техники.

Информация о том, какая доля сотрудников высшего звена Фонда Цореса находится под телепатическим контролем Кагала, отсутствует. На территории России Фонд действует через различные неправительственные организации, как правило, прикрываясь гуманитарной и просветительской деятельностью. Фонд спонсирует ряд частных школ, которые используются Цоресом и Галактическим Кагалом как пункты вербовки и зомбирования, где одаренных детей и их богатых и добившихся высокого положения в обществе родителей обращают в верных слуг Первозданного Герметического Зла. Организации, подконтрольные Джорджу Цоресу, активно сотрудничают с ведущими высшими учебными заведениями страны, преследуя абсолютно аналогичные цели. На кровавые деньги Фонда снимаются безнравственные некротелесериалы и инфернальные реалити-шоу, призванные девальвировать тягу к знаниям и навязывающие широким народным массам антигуманистические деградантные модели поведения.

«Конкурсы грантов», организуемые фондом через подставные организации, служат для выявления и саботирования прогрессивных исследовательских проектов. Молодые ученые переманиваются на высокооплачиваемую, но не слишком интеллектуальную работу, где постепенно деградируют до уровня стандартного «офисного планктона», заботящегося исключительно о внешних признаках материального достатка. Замедляя научно-технический прогресс, демононекроидные гнидоренегаты обеспечивают себе стабильное финансовое будущее, не считаясь при этом с интересами стремящегося к Свету человечества.

Центр Разрушения Управления (Center of Interference with Administration)

Структура, сформированная правительством и крупнейшими корпорациями США, основным предназначением которой является борьба со всеми административными и культурными организациями, не исповедующими текущую идеологию «Вашингтонского обкома». В своей преступной деятельности использует успешное глубокое проникновение в разведывательные структуры ряда стран Запада, а также набор средств телевизионного и радио контроля сознания. Специальные облучающие установки монтируются в ряде городов мира под видом антенн сотовой связи, подстанций и маленьких частных радиостанций. В вещание спутниковых (а иногда и местных) телеканалов, главным образом «развлекательного» характера, при помощи технологи 25-го кадра уже много лет внедряется психоподавляющая информация. Интернет, компьютерные игры и видеоролики используются для внедрения скрытых психологических установок. Синтетические наркотики и психотропные вещества внедряются в экспортируемые продукты и лекарства, или просто распространяются через преступную сеть.

Зомбированные массы тайно перепрограммируются, принимая чуждые нормальным людям культурные ценности. Первым признаком поражения является обильное засорение речи жаргонными и заимствованными словами, как правило, весьма низкого культурного уровня, и общая мыслительная деградация. Поклонники современных «форматных» псевдомузыкальных направлений, таких, как «рэп», «арэнби», «шансон», «эмо» — жертвы подкреплённого аудиомодуляцией мозгового излучения. Явным свидетельством этого является общая направленность так называемого творчества соответствующих недоансамблей, призывающего к насилию и способствующего нравственной деградации. Для увеличения процента населения, подверженного воздействию психотронных излучателей, ЦРУ использует сеть пунктов общественного питания, раскинувшуюся по всему миру. Генномодифицированные продукты со специализированными химическими добавками не только способствует ожирению и нарушению обмена веществ, но и повышает уязвимость к микроволновому теле- и радио-излучению. Популяризации дегенератоидной культурной парадигмы способствуют также синтетические чёрные лингвоконструкты, в массовом повторении обладающие силой инкаментума. Одним из примеров подобных инфернолингвистических извращений является чуждый русской ментальности артикль «da» — например «in da house», «da orkz», «da Vinci code» и так далее. Очистка своей речи от подобного чуждого влияния обязательна для полного высвобождения потенциала внутреннего Света.

Другим аспектом деятельности ЦРУ является прямая подрывная деятельность, нацеленная на физическое устранение перспективных лидеров организаций-конкурентов. В операциях используются оперативники спецслужб, профессиональные военные преступники, чьи руки обагрены кровью не одного десятка невинных жертв. Организация также финансирует деструктивные элементы, разлагающих структуры противника изнутри. Многие известные ЦРУ зомбозвероиды мимикрирующего типа намеренно не уничтожаются, а напротив, охраняются как представляющие интерес для общего действия этой дегенератоидной структуры. Отдельного упоминания заслуживает переносной психотронный излучатель, временами применяемый оперативниками ЦРУ. Гипносуггестивный импульс излучателя способен временно оглушить, подчинить, а то и вовсе перепрограммировать даже достаточно стойких духом людей. Именно с помощью таких излучателей представители ЦРУ подчиняют себе пленных зомбозвероидов.

Нелетальный лазер

- **Дистанции:** 10/20/40
- **Урон:** проверка на Выносливость или шок и ослепление до выхода из шока.
- **Скорострельность:** 1
- **Вес:** 3
- **Обойма:** 10
- **Стоимость:** 200

Нелетальное оружие, используемое агентами ЦРУ для захвата или нейтрализации людей. Выглядит как достаточно увесистый «пистолет». Съёмная батарея расположена в рукоятке. Перезарядка батареи осуществляется от бытовой сети с помощью специального зарядника за 12 часов.

Волновой психотронный генератор («кодон»)

- **Дистанции:** 3/6/12
- **Урон:** суггестивное воздействие
- **Скорострельность:** 1
- **Вес:** 2
- **Обойма:** 5
- **Стоимость:** 800

Вихреволновой генератор пситорсионного искажения. Разовое применение действует на противника как мощный суггестивный импульс, вызывающий повышенную восприимчивость к внешним манипуляциям.

Требуется проверка Характера. Телепатоуправляемое или телепатоподчиняемое существо имеет штаф -2 на эту проверку. Удачный бросок приводит к получению одного уровня усталости (при подъёме жертва отделывается лёгким звоном в ушах, не имеющим каких-либо особых последствий). Провал ввергает в состояние восприимчивости к внешнему кодированию. Пока цель не выйдет из состояния подчинения путём удачного повторного броска (после каждой исполненной команды), она будет выполнять приказы хозяина кодона. Если в очередном раунде хозяин кодона не отдаёт подчинённой жертве каких-либо команд, жертва может повторно пройти проверку на Характер.

Штернраумнекрогезельшафт

В хаотическом танце безжизненных каменноугольных и каменнометаллических глыб глубоко запрятан неприметный островок цивилизации. На астероиде Ева располагается секретная космическая база, основанная в первой половине сороковых годов прошлого века экипажами гитлеровских «Хаунебу», посланных с Земли с миссией исследования космического пространства. Для того, чтобы экспедиция с минимумом усилий переносила условия недостатка кислорода, воды и продовольствия, команды летающих тарелок комплектовались специальными уберзольдатами. Лишь немногие в Третьем Рейхе знали секрет подготовки сверхчеловека. Тайна хранилась за семью печатями даже от первых лиц страны, поскольку первым шагом в процедуре превращения избранного истинного арийца в уберзольдата была смерть. Смерть с последующим оживлением — но уже в виде зомби разумного типа. Специальным образом обработанное тело практически не поддается гниению и не потребляет энергии; единственная его задача — служить прибежищем для духа. Подобный некроконструкт обладает титанической выносливостью и с лёгкостью переносит тяжёлые условия жизни на астероиде. Для поддержания жизнедеятельности он нуждается только в свежем биологическом материале: мозговом веществе, костных тканях и крови обычного человека. Обитатели Евы регулярно посещают Землю для восполнения запасов биоматериала и похищения людей для пополнения своих рядов.

База на Еве имеет в своем распоряжении порядка десяти летающих тарелок с экипажами общей численностью около сотни некроуберзольдат, находящихся в постоянной боевой готовности. Обслуживающий персонал базы, включающий в себя исследовательский корпус, ремонтную бригаду, бригаду обеспечения и полевой бордель, состоит из трех сотен зомби-астронавтов. Помимо взлётно-посадочных площадок, жилых корпусов и складских помещений, база располагает небольшим заводом по производству запасных частей и исследовательским центром, самой охраняемой частью которого является некромагическая лаборатория, поддерживающая и совершенствующая технологию производства и содержания уберзольдат. Астральное пространство в окрестности базы хаотическим образом искривлено, что делает крайне затруднительным проникновение через мыслепространство. Это искривление является побочным эффектом работы инфернореактора, основная задача которого — поддержание гравитации на астероиде.

Единственное, чего не смогли предусмотреть гитлеровцы в своих планах — то, как скажется на телах оживших мертвецов долговременное проживание в условиях сильного внешнего радиационного фона. Практически все первоначальные члены экспедиции, дожившие до наших дней, сильно мутировали и в значительной степени утратили человеческий облик, превратившись в зомби-мутантов. В некоторых случаях исследовательский корпус экспедиции признал мутации доброкачественными. Учёные выработали специальные сыворотки мутагенного материала, предназначенные для распространения среди членов команды базы. Экспедиция обладает ограниченными возможностями производства мутагенов; кроме этого, защитные механизмы, призванные поддерживать тело зомби в дееспособном состоянии, постепенно отторгают чужеродный генетический материал. По этим причинам общая численность зомби-мутантов в экспедиции составляет примерно 25%. Большинство зомби-мутантов состоят в действующих экипажах летающих тарелок.

На основании имеющейся информации можно сделать вывод о том, что существуют ещё как минимум две базы «Хаунебу» в поясе астероидов, значительно меньшие по размерам и используемые в качестве промежуточных заправочно-ремонтных станций.

Реактивный ранец (ракеттенриттертезлагерет)

- **Стоимость:** 1500

Одна из первых и с той поры непрерывно совершенствующихся разработок, созданных обитателями космической базы «Ева». Этот ракетный ранец предназначен для оснащения десантных групп, позволяя специально подготовленному оператору успешно маневрировать в атмосфере и безвоздушном пространстве. Может использоваться как двигатель мягкой посадки при десантировании из верхних слоёв атмосферы, позволяет совершать прыжки на высоту в несколько десятков метров, горизонтальный полёт невысоко над землёй на значительной (до 120 км/ч) скорости.

Позволяет летать с вертикальной маневренностью 1, скоростью 48 и ускорением 12. Для управления требуется специализированный навык пилотирования.

Ранец имеет стойкость 9. При повреждении двигатель отключается. Для того, чтобы перезапустить его, требуется бросок на Ремонт; как правило, у оператора есть на это 1к4 раундов, в течение которых ранец вместе с оператором стремительно падает вниз.

Штернраумнекроштурмгруппенуберзольдат

Фашистские зомби-мутанты из Пояса Астероидов — питомцы программы кровожадного доктора Георга фон Зельднера. Некроуберзольдаты обладают человеческим разумом и свободной волей (с поправкой на фанатичную приверженность идеям фашизма). Для путешествий по космическому пространству в пределах Солнечной системы гитлеровские последователи используют «Хаунебу», немецкую копию пространственной виманы гиперчеловеческих працивилизаций.

Солдат

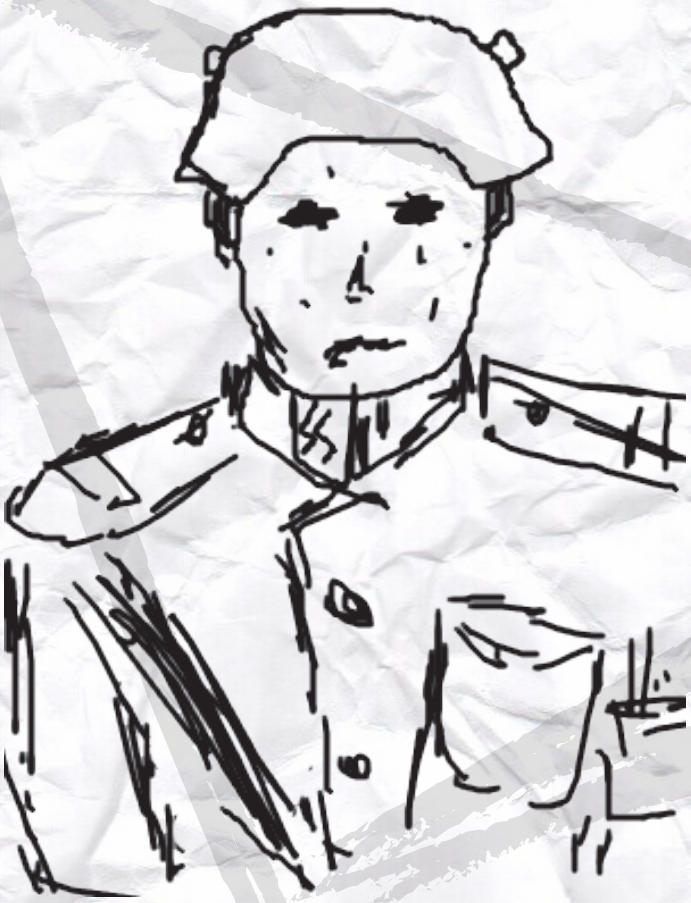
- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к4, Характер к8, Сила к8, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к6, Стрельба к6, Запугивание к4, Внимание к6
- **Шаг:** 6 **Защита:** 5 **Стойкость:** 8

Унтер-офицер

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к6, Характер к8, Сила к8, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к6, Стрельба к6, Запугивание к6, Внимание к8
- **Шаг:** 6 **Защита:** 5 **Стойкость:** 8

Член экипажа «Хаунебу»

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к6, Характер к8, Сила к6, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к4, Стрельба к4 (с «Хаунебу» — к6), Запугивание к4, Внимание к8, Вождение («Хаунебу») к6, Ремонт к4
- **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 8



Обер-офицер

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к8, Характер к10, Сила к6, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к6, Стрельба к6, Запугивание к6, Внимание к8
- **Шаг:** 6 **Защита:** 5 **Стойкость:** 8
- **Черты:** Командный голос

Особенности (общие):

- Некроид: +2 к стойкости, +2 к попыткам выйти из шока. Прицельные атаки не наносят дополнительного урона. Урон от колющего и огнестрельного оружия уполовинивается;
- Слабость (голова): прицельные атаки в голову (-4) осуществляются с преимуществом +2 к урону, урон от колющего и огнестрельного оружия не уполовинивается;
- Фанатизм: +2 ко всем проверкам Характера;
- Плохо понимает по-русски: не восприимчив к Убеждению, имеет +2 на проверки Характера против Запугивания и Провокации.

«Хаунебу»

На всех Хаунебу установлены вихревые двигатели Виктора Шаубергера разной мощности. Все тарелки являются аэрокосмическими, то есть могут действовать и в атмосфере, и в космосе (и свободно пересекать эту границу). Управление осуществляется при помощи генератора импульсного магнитного поля, что позволяет Хаунебу моментально менять направление (манёвры, связанные с изменением направления вектора полёта, осуществляются без штрафа).

Расположение орудий:

На башне: орудие может вести огонь по воздушным целям в любое время. По наземным целям — только приземлившись.

На дне: орудие может в любой момент вести огонь по наземным целям. По воздушным — только в полёте.

Хаунебу «Разведчик»

Используется для ведения разведки в космосе. На Земле и Марсе атакует малые цели (например, морские суда) и высаживает маленькие диверсионные группы (десантирование осуществляется с помощью парашютов или реактивных ранцев).

- **Ускорение/Предельная скорость:** 50/700
- **Стойкость:** 15 (3)
- **Экипаж:** 2+3
- **Вертикальная манёвренность:** 4
- **Оснащение:** прибор ночного видения, стабилизатор (отменяет штраф -2 за стрельбу в движении)
- **Вооружение:** 30-мм пушка на дне

Хаунебу IV

Основной тип Хаунебу. Многофункциональный истребитель-бомбардировщик.
Предназначенный для ведения боя, как в космосе, так и в атмосфере. Не имеет специального отсека для перевозки пассажиров.

- **Ускорение/Предельная скорость:** 40/625
- **Стойкость:** 16 (4)
- **Экипаж:** 6
- **Вертикальная манёвренность:** 4
- **Оснащение:** прибор ночного видения, стабилизатор (отменяет штраф -2 за стрельбу в движении)
- **Вооружение:** 75-мм пушка (Германия) на башне, 30-мм пушка на дне, 2 пулемёта MG (14.5 мм) на дне

Тяжёлый Хаунебу «Уху» («Филин»)

Машина, предназначенная в основном для доставки экспедиций некроуберзольдат на Землю. Чрезвычайно массивная и, по меркам «Хаунебу», достаточно неповоротливая тарелка.

- **Ускорение/Предельная скорость:** 30/470
- **Стойкость:** 19 (4)
- **Экипаж:** 4+24
- **Вертикальная манёвренность:** 3
- **Оснащение:** прибор ночного видения
- **Вооружение:** 75-мм пушка (Германия) на башне, пулемёт MG (14.5 мм) на башне

Ливоно-мальтийский объединённый орден

Самый сильный из европейских рыцарских орденов, доживших до наших дней. В ходе действий в своих интересах во время всех крупных религиозных и мистических войн средневековья накопил значительное количество материальных богатств и магической энергии, которые использует в своих целях. Глобальная цель у мальтийцев одна — безраздельное мировое господство. В погоне за властью и богатством рыцари часто сталкиваются с Кагалом и другими оккультными организациями. Временами они сотрудничают друг с другом, но порою между ними возникают конфликты, регулярно перерастающие в крупные мистикомагические войны во всех из доступных просвещенному человеческому разуму миров.

Важнейшим из обычаев, обеспечивающих превосходство мальтийцев над другими европейскими рыцарским орденами, является обряд инициации, содержащий в себе компоненты магического ритуала, способствующие выставлению «астральной метки». Эта метка помогает в случае необходимости почти мгновенно найти душу погибшего рыцаря в посмертном иномирье, чтобы с использованием мощного некромагического ритуала вселить её в новое тело. В настоящее время орденом управляет старый разложенец и садист, порочный «аристократ» Вольдемар де Морт, сменивший уже не одно юное тело в своей погоне за удовольствиями вечной жизни.

На территории России имеется несколько представительств Ордена, размещающихся, как правило, в крупных городах. Некоторые из них действуют открыто, некоторые маскируются под личиной разного рода околохристианских религиозных течений. Как и другие тайные организации, рыцари предпочитают действовать через вольных и невольных подручных. Впрочем, сами мальтийцы отнюдь не утратили хватку и физические навыки (особенно учитывая то, что души поверженных старых опытных братьев регулярно переселяются в молодые и крепкие тела), что делает их более чем грозной силой в случае прямого столкновения, как на земле, так и во всех других планах бытия.

Территорию России Орден в основном расценивает как источник «чистого» реинкарнационного материала, отслеживая наиболее перспективных спортсменов и оказывая им поддержку в дальнейшем совершенствовании. Разумеется, помимо чисто материальной выгоды от выращивания молодого таланта, время от времени они получают ещё и его душу и тело, что зачастую остаётся незамеченным, поскольку первое время он продолжает зарабатывать деньги на благо Ордена, попутно окончательно вживаясь в украденное тело.

Мальтийский рыцарь

Воин-маг, переживший многочисленные перерождения посредством злокозненных некромагических ритуалов. Для подобных практик рыцари предпочитают использовать крепкие и физически развитые тела молодых спортсменов: во-первых, далеко не каждое тело способно выдержать выделяющуюся при ритуале перевоплощения магическую энергию, и, во-вторых, это соответствует принципам развития внутренней евгенической программы ордена.

- **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к8, Характер к8, Сила к8, Выносливость к8
- **Навыки:** Драка к10, Метание к8, Стрельба к8, Плавание к6, Верховая езда к6, Вождение к6, Внимание к8, Выслеживание к6, Провокация к6, Запугивание к6, Убеждение к6, Лазание к6, Оккультизм к10
- **Шаг:** 6 **Защита:** 7 **Стойкость:** 6
- **Особенности:**
  - Мистический дар: магия — 15 пунктов силы, обычно владеют силами Иссушение (ДА, стр. 113), Стрела (ДА, стр. 120), Ослабить параметр (ДА, стр. 122);
  - Некромант: силы внушают Ужас — очевидцы их действия должны пройти проверку Характера;
  - Опытный фехтовальщик: сражаясь холодным оружием, может пользоваться чертами Быстрая реакция (ДА, стр. 36) и Упреждающий удар (ДА, стр. 38);
  - Евгеническая программа: обладает чертами Крепкий орешек (ДА, стр. 37) и Стальные нервы (ДА, стр. 37).

Анклав

История Анклава начинается в 1999 году, когда простого питерского студента-экономиста, по совместительству любителя компьютерных игр, неожиданно коснулся луч Просветления. Денис Сироткин оказался латентным ясновидящим. То, что он узрел в провидческом сне, настолько потрясло его неокрепший разум, что он решил сделать целью своей жизни спасение человечества — в том виде, как это ему представлялось. В апокалиптических видениях Сироткину представал образ мира, поглощенного дегенеративными силами. Неудивительно, что он воспринял эти откровения как предвестие грядущего ядерного холокоста. Интерпретировав свои видения, Сироткин пришел к выводу, что люди могут спастись, только своевременно уйдя в предварительно сооружённые подземные убежища. Денис решил, что поскольку нашей реальности в том виде, в котором мы к ней привыкли, всё равно достаточно скоро наступит конец, все законы, правила и моральные принципы, которых придерживается современное общество, есть ничто по сравнению с выживанием человеческой цивилизации. Он понял, что должен встать над законом и совестью.

Используя свои способности для того, чтобы войти в доверие к одной из группировок хакеров, он организовал похищение из нескольких зарубежных банков достаточно крупной суммы денег, которую использовал как стартовый капитал для своих начинаний. Подконтрольная ему группа хакеров при этом стала его верными подчинёнными. Экстрасенсорные способности Сироткина оказали им неоценимую услугу в махинациях с электронными деньгами. В 2003 году, уже являясь успешным игроком на электронном рынке ценных бумаг, Сироткин оброс весьма солидным кругом сторонников и единомышленников. Он смог убедить этих людей в неотвратимости конца, регулярно на деле демонстрируя провидческий дар и попутно пересказывая свои бредовые видения. Постепенно неформальное объединение росло, и, когда наступил момент присвоить ему имя, Сироткин вспомнил про любимую компьютерную игру. Так на свет появился Анклав.

Убежища Анклава (на жаргоне членов организации, конечно же, называемые «ваултами») представляют собой переоборудованные подземные коммуникационные сети различных ведомств, заброшенные в 1990-е из-за недостатка финансирования и по другим причинам. Сам Сироткин руководит действиями своих подопечных из секретного ядерного бункера недалеко от Сосновоборской АЭС. Члены организации тщательно поддерживают конспирацию и следят за тем, чтобы о существовании «ваултов» не узнавали непосвященные. В задачи агентов Анклава входит добыча ресурсов, необходимых для организации убежищ, и выживания в условиях постъядерного мира. В этом «поисковые группы» Анклава не останавливаются ни перед чем; зачастую они осуществляют похищения людей с целью приобретения бесплатной рабочей силы. Для контроля этих рабов широко используется химиоэлектростимуляция.

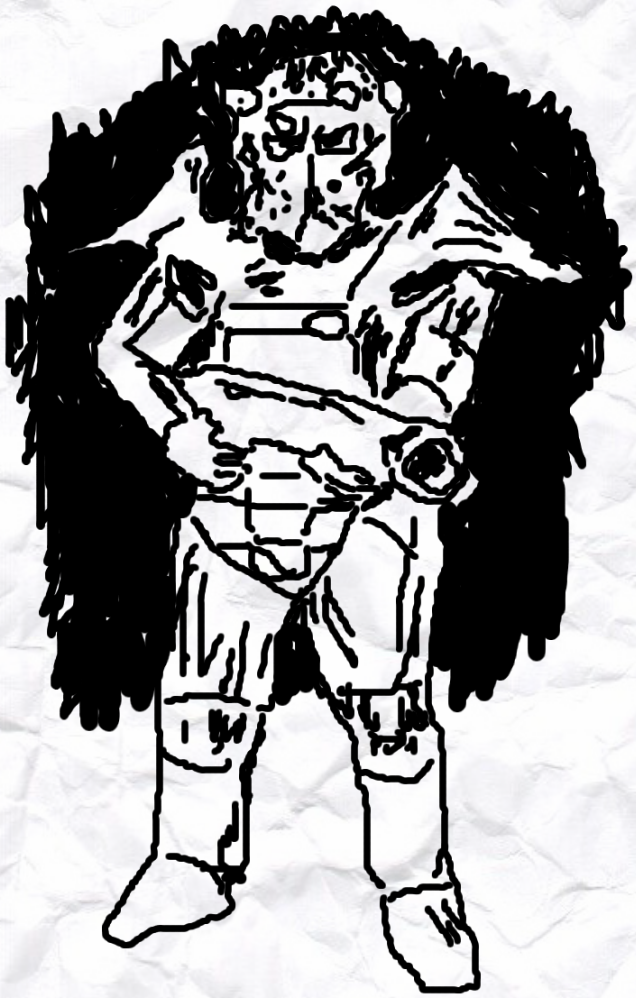
Помимо «подготовки материальной базы», Анклав также занимается собственными научными разработками. Известно, что в его подземных лабораториях трудятся как минимум трое учёных, обладающих той или иной степенью Просветления. Это обусловливает высокую по современным меркам техническую оснащённость боевых подразделений Анклава, на вооружении которых состоят контурные ускорители промышленного уровня и особая «силовая броня» — подвижные бронекостюмы, полностью изолирующие человека от внешнего мира и значительно увеличивающие его силу. Столкновение с Анклавом опасно всегда — это беспринципные фанатики, не останавливающиеся ни перед чем ради достижения своих целей. С их точки зрения, все, кроме них самих, уже давно мертвы, если не прямо сейчас — так немного позже, так что нет ровным счётом никакой разницы, когда именно оборвать жизнь досадной помехи.

Силовая броня Анклава

Относительно удачная попытка промышленной реализации «силовой брони» из популярной компьютерной игры Fallout. Производится сетью подземных заводов, организованных Анклавом на территории Ленинградской области. Ремонт возможен в условиях обычной автомастерской.

Имеет один модульный рельс для установки оружия (как правило — автомат или пулемет, реже — контурный ускоритель, снайперская винтовка или дробовик). Соответствующий манипулятор подключен к сложной системе прицеливания, использующей квантовый дальномер и баллистический компьютер.

- **Броня:** +12
- **Вес:** 250
- **Особенности:**
  - Индивидуальная подгонка: броня делается под оператора с конкретными значениями Силы и Выносливости. Человек с другими значениями этих параметров при использовании данного бронекостюма будет иметь штраф -1 на все действия;
  - Сервоприводы: оператор игнорирует вес брони. Сила оператора увеличивается на 2 уровня;
  - Система наведения: штраф за дистанцию вдвое меньше обычного;
  - Боевые стимуляторы: +2 к броскам на выход их шока;
  - Сенсорная система: +2 к броскам на Внимание и Выслеживание;
  - Тактический дисплей: можно сбросить карту действия младше 5 и получить другую.



Новые Люди

В 1994 году группа молодых людей из Москвы, познавших Просветление, создала клуб по интересам, посвящённый изучению оккультно-философских вопросов. Постепенно в своих нравственных исканиях эти люди пришли к следующему выводу: человек, наделенный особыми способностями (то есть, Просветленный) является следующей стадией эволюции homo sapiens как биологического вида и избран самой природой для того, чтобы управлять миром. На фоне общего идеологического, социального и культурного кризиса в стране они решили, что обычные люди, не обладающие Просветлением, деградируют и способны только к разрушению. Так появились Новые Люди — организация Просветленных, ставящая перед собой цель установления власти homo novus.

Фактически, Новые Люди — это радикальное неофашистское объединение, стремящееся к мировому господству. В своей борьбе они уже успели столкнуться с Галактическим Кагалом и другими иудодемоническими организациями приспешников Тьмы, и обладают достаточным опытом подпольной войны. Контактируя с Просветлёнными, Новые Люди стремятся убедить их в правильности своей идеологической платформы (нередко используя для этого хитрые интриги, провокации и другие манипулятивные методики) и поглотить в свои ряды. Члены организации видят в этом путь ко всеобщему благу, и не считают возможные жертвы среди обычных людей сколь бы то ни было серьезной помехой.

Авторитету Новых Людей способствует широкая кампания по раздуванию популярности идиотического рекламного мега–ролика «Ночной дозор», описывающего мифическую организацию «светлых иных».

Некоторые особо радикальные представители Новых Людей видят зло в самой техногенной природе современной человеческой цивилизации и стремятся замедлить научно–технический прогресс, который, с их точки зрения, только усугубляет проблему духовной и нравственной деградации обычного человека, ибо преумножает соблазны и ослабляет волю, необходимую для развития своих скрытых способностей. Неолуддиты, изначально пошедшие по неверному пути и извратившие светлую идею всестороннего развития, считают Просветлённых инженеров и изобретателей предателями новой расы, подлежащими уничтожению.

Контакт с Новыми Людьми опасен. Несмотря на то, что своей целью они декларируют построение гармоничного и справедливого Нового Мирового Порядка, на деле они опьянены и ослеплены собственным могуществом. Новые Люди наделены мощными сверхъестественными способностями и не стесняются применять их во вред другим в случае необходимости.

Они достаточно умны для того, чтобы не раскрывать карты до последнего момента. Их основные средства — манипулирование простыми людьми для вовлечения в свои ряды Просветленных, тщательное срежиссированное создание кризисных ситуаций, как правило, путём телепатического воздействия, с последующим появлением в роли избавителей и навязыванием ошарашенным «спасённым» собственной, извращённой и ложной идеи реформации мира.

Сопротивление

Когда возникло Сопротивление и кто является его лидерами, до сих пор выяснить не удалось. Ходят слухи, что оно зародилось ещё на заре существования советской власти, на базе пионерских клубов и организаций, но это вряд ли соответствует действительности — слишком уж плотно тогда эти структуры контролировались «старшими товарищами», зачастую тоже уже так или иначе находящимися под инферно-контролем. Членов Сопротивления также часто можно было встретить в кругах «сорокоманов» и любителей авторской песни.

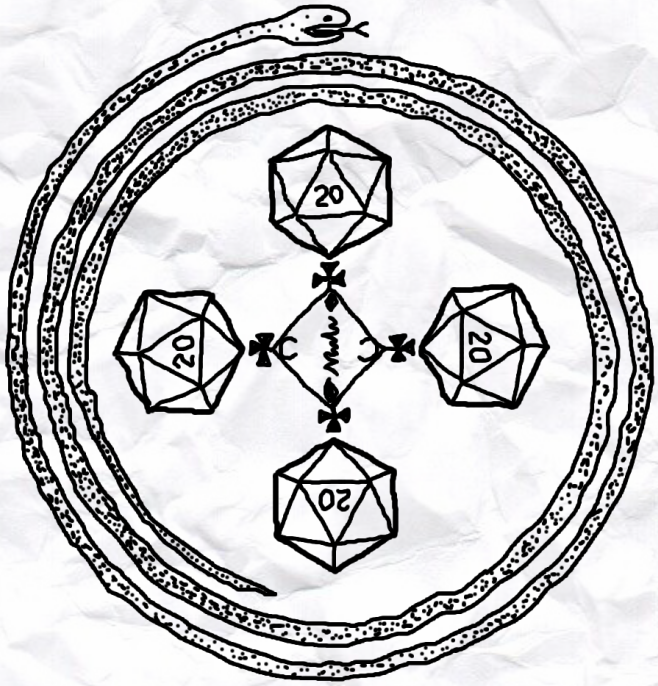
Сопротивление, очевидно, возникло в среде «гражданских» лиц, и поэтому не обладает строгой иерархической структурой. Известно, что Сопротивление представляет собой сеть ячеек, каждая из которых отличается достаточно высокой автономностью. Связь между членами Сопротивления поддерживается через Интернет при помощи закодированных электронных посланий. Высокая уязвимость «тайных» каналов связи Сопротивления к современным методам перехвата зачастую приводит к тому, что отдельные ячейки начинают действовать в чужих интересах, а то и идут на открытый конфликт друг с другом и высшим руководством этой и без того аморфной организации.

Сопротивление главным образом состоит из молодых людей, ещё не наигравшихся в революцию и страдающих традиционным набором всех возможных подростковых комплексов. Они плохо оснащены, обладают лишь поверхностными знаниями в теории и практике конспирации, страдают излишним идеализмом, но их юношеская уверенность в своих силах и искренняя тяга к Свету частично компенсирует эти недостатки.

Целью Сопротивления является противодействие некродемоническим иудокагалоидным силам во всех их проявлениях. К сожалению, из–за непрофессионализма и слабой политической подкованности члены Сопротивления видят врага в любых проявлениях государства как системы, относя их на счёт происков Кагала. Судя по анализу имеющихся сведений, основная цель Сопротивления — дестабилизация существующей власти разными способами (от провокаций до терроризма).

Некоторые из нераскрытых громких политических убийств за последние четыре года являются результатом деятельности юных борцов с некродемоноидами. Примерно в двух третях случаев при этом страдали не сами манипуляторы, а только их публичные человеческие марионетки. Оставшаяся часть случаев приходится на мелкую разменную шушеру, функциональность которой совершенно не влияет на итоговые результаты деятельности инферноидов. Случаев ликвидации Сопротивлением действительных Иерархов Кагала или любой другой античеловеческой организации не отмечено. В целом можно сказать, что эта организация, не осознавая истины, выполняет функции «санитаров оккультнодемоноидного мира», зачищая его облажавшихся «игроков» и таким образом укрепляя и оздоровляя дегенератоидную некроструктуру.

Знающие люди рекомендуют соблюдать крайнюю осторожность в контактах с членами Сопротивления ввиду практически полного отсутствия у них тормозов и желания задумываться над последствиями. В целом эта «организация» является постоянным источником хаоса и энтропии, с которым приходится считаться всем подлинным воинам Вселенского Добра, рано или поздно вынужденным находить свои методы окоротить зарвавшуюся молодёжь, прежде чем та наделает непоправимых ошибок.



Первые ролевые игры, воплощавшие в себе шифрокодированную борьбу извечных Льда и Пламени, впоследствии попали под деградирующее влияние и оказались искажены и извращены зловещими нумероинферналами. Кагалоидные маги культа цифр увидели в переведённой в плоскость математических абстракций борьбе возможность усилить своё влияние. Итогом стало так называемое «развитие» ролевых систем по пути дальнейшего числового усложнения, в котором роль самого игрока сводилась к броскам кубиков и бездумном сравнении итоговых результатов с многочисленными таблицами. По сути, игроки превращались в безвольную деталь сложного глобального комбинаторного некромагического процесса, использующего игру для формирования некроинфернального эгрегора, подконтрольного так называемым «игроделам». Эти зловредные игры-клоны маскировались самыми разнообразными романтическими названиями вроде «драконы и принцессы», «подземелья и замки», «плащи и шпаги» и так далее. Сначала они массово плодились сами, постепенно превращаясь в безобразно распухшие тома. Впоследствии зловещие создатели культа 20 полностью подчинили себе оригинальную идею, попросту скупив игры-клоны вместе с авторами на кровавые нефтедоллары фонда Цореса. Отметилась на этой ниве и корпорация КХТ, вкладывающая средства в конвейерное производство так называемых «японских ролевых игр» и, позже, многочисленных сетевых поделок.

Совершенствование системы цифротабличного подчинения сознания шло в несколько стадий, одной из которых явилось возникновение так называемых «универсальных» систем, которые вообще были не более чем набором инструментов для кубикокидания, наскоро замаскированным под «новые универсальные игровые миры, не привязанные к миру меча и магии и позволяющие моделировать любое игровое окружение». Уже само создание персонажа в такой псевдосистеме превращалось в усложнённый процесс, вовлекающий в себя пристальное изучение огромных насыщенных цифрами пухлых томов, растягивающийся порой на пару суток напряжённой работы. Реакции, протекающие при этом в воспалённом мозгу людей, ознакомившихся с математическими некроформулами этих псевдоигр, по сути являлись (и до сих пор являются) неприкрытым служением тьме и мраку глобального заговора, или точнее заговоров, поскольку в какой–то момент изначальная группа нумероинферналов раскололась на несколько конкурирующих между собой блоков. Культ готопедероидных страданий всяческих «вампиров», «оборотней» и прочих иудосимволов «нового мирового порядка» являлся лишь одной из ступеней этой борьбы, предназначенной вовлечь съеденные приходом Волны мозги гламуризированнных псевдоинтеллектуальных домохозяек в общий круговорот усиления магических групп. Прогрессирующая некроидная деградация особенно сильно проявляется в местах скопления культистов, на так называемых «ролевых» интернет-ресурсах. Как обычно, первым признаком интеллектуального и морального разложения является инфернолингвистическая мутация. Язык, на котором деградантy общаются между собой и пишут свои жалкие опусы, повергает нормального человека в шок.

Разумеется, высшие цифроинферналы никогда не показываются на публике, а создаваемые ими недоигры делаются не более чем безвольными марионетками, немногим отличающимися от «ролевиков», «полёвщиков», «толкинистов», «мотыжников» и прочих беспомощных жертв псевдоролевого движения. Тем не менее, не следует их недооценивать. Собираемая с безвольных доноров энергия математического анализа развития ситуации позволяет им просчитывать ход событий, эффективно

заменяя способности к Предвидению, а топологические проявления эгрегороидального искажения пространства вполне успешно конкурируют с магией. Некоторые бледные тени этих способностей доверяются цифромагами отдельным представителям своих марионеток.

Среди жертв всех этих «игр» рано или поздно находятся такие, которые могут стать объединяющим началом для группы игроков, увлечь их за собой и, таким образом, превратиться в оперативную ячейку. Вскоре после этого она становится инструментом политического, экономического, оккультного и даже физического воздействия на неугодных. Эти группы связаны воедино, и в настоящее время только в России представляют собой стотысячную армию надёжно зомбированных, тренированных, послушных бойцов, готовых не задумываясь выполнить любую боевую задачу сразу же по получении в руки оружия. Эта армия аморальных, антипатриотичных бездуховных марионеток распространилась не только по всей России, но и по всему миру, готовая привести в исполнение любой приказ своих хозяев. Даже в мирное, казалось бы, время, не имея на руках «настоящего» оружия, они всё равно остаются опасной силой. Прибить кого-то «игрушечным мечом», который даже будучи тупым, по-прежнему остаётся увесистым куском железа, ведущим свой род от лома или рессоры. Пристрелить из лука (настоящего толкинистского «эльфийского» лука, схожего с теми, что использовались во всех сколько–нибудь значимых войнах по всему миру на протяжении последних двух тысяч лет, а не той жалкой игрушки, которую они обычно возят с собой для отвода глаз). Изнасиловать или подсадить на иглу ребёнка или родственников неугодного. Убить кого-то в тщательно срежиссированной «пьяной» драке — вот основные методы действия этой гнусной эльфопедероидной клоаки.

Деградант

Жалкие подобия людей, постепенно опустившиеся под влиянием внешних воздействий. Произведены на свет дефективными родителями и поражены множеством известных и неизвестных науке подавляющих факторов. Зачастую они становятся безвольными игрушками разного рода манипуляторов, использующих эти человекоподобные существа в своих гнусных целях.

Быдлодеградант: типичное тупое быдло, агрессивное и ограниченное, разменявшее свободное человеческое мышление на набор штампов, которыми и мыслит. Общается на кастрированном вульгаризованном подобии человеческого языка (обычно активный словарь сводится к набору простых конструкций типа «гы–ы–ы», «слышь чо» или «не, ты понял, а»). В трудных для осмысления ситуациях прибегает к силе. Этот тип деградантов способен на немотивированные вспышки агрессии. Агрессивность резко возрастает, если вокруг быдлодеградант находится толпа ему подобных. Старайтесь избегать ближнего боя с большим объёмом быдла.

Водкодеградант: спившееся подобие человека. В силу естественной реакции остатков жизненных сил организма на негативное воздействие обладает малой чувствительностью к боли. Может без ущерба для себя спать на помойках. Зимой ютится в теплотрассах. Кормится сбором бутылок и мелкими преступлениями.

Готодеградант: жертва так называемой готической «культуры» — деградантного направления инфернопропаганды низшей кагалоидной магии, как правило оргиастического толка. Типичные её ритуалы используют кровь, прочие физиологические жидкости и телесные выделения, а также жертвоприношения беспомощных домашних животных: крыс и хомячков. Готодеградант любят причинять мелкие пакости, видя в этом форму протеста против «пошлости окружающего мира». Внедрённая через сумбурную антимузыку дегенеративная традиция резать вены и уродовать свою плоть есть ни что иное как добровольное жертвоприношение трупокагалоидным инферноалуфам, на которое легко внушаемые готодеградант идут исключительно по собственной инициативе и глупости.

Интернетодеградант: жертва жестокой интернет-зависимости. Вопреки распространённому мнению, компьютером пользоваться не умеет. Способен запускать нескольких любимых игр, просто затвердив наизусть последовательности операций. В свободное от компьютерных игр время срётся и гадит в сетевом пространстве. Имеет склонность ходить по порносайтам в поисках того, что никогда не сможет получить в реальной жизни. Сутками зависает в компьютерных клубах, изыскивая все мыслимые и немыслимые способы оплатить свою пагубную зависимость. Специально выведенный подвид интернетодеградантов проводит большую часть времени в так называемой «блогосфере» — особого вида информационной среде, в которой формируется и развивается дегенеративная паразитарная сетевая субкультура. Различные «смартфоны», «планшеты», «флеш-плейеры» и прочие гаджеты, чья дутая популярность является результатом укоренившейся дегенеративной программы вранья и психологического насилия, генерируют подавляющее интеллект излучение и делают человека ещё более уязвимым для инфернального зомбирования.

Корпоратодеградант: представитель питаемого рыночной экономикой многочисленного племени офисного планктона, продавший свою человеческую сущность за тридцать грязных долларов в день работы на некрокапиталистический молох. Сидячий образ жизни и пассивное времяпровождение приводят к постепенной деградации узлов мозга, отвечающих за подсознательное стремление к Свету и высшему совершенству. Офисная паранойя, подпитываемая постоянной борьбой за существование и карьерный «рост», делает корпоратодеградантов весьма

восприимчивыми к разного рода формам инфернозомбирования и сатаногипноза. Ввиду врождённой трусости корпоратодеградант никогда не вступает в прямую конфронтацию, но может доставить массу проблем различными косвенными методами — например, посредством доносительства.

Педеродеградант: омерзительное человекоподобное существо, для которого острая форма полового токсикоза заменяет разум. Многие из них являются основной целевой аудиторией подавляющего большинства гламурнопедероидного чтива и глянцевых журналов. Обычно эта разновидность деградантов зарождается среди так называемой «золотой молодёжи» и обладает доступом к значительным денежным суммам из чужого кармана. Все педеродеградантны — приверженцы разного рода половых излишеств, одинаково отвратительных в своей анафемической противоестественности. Многие из них являются наркоманами. Вокруг педеродеградантa, как правило, собирается некоторое количество кормящихся деньгами из его карманов готопедероидов.

Сатанодеградант: приверженец того или иного сатаномагического культа или тоталитарной антигуманистической секты, жертва трупогадоидной инфернодезинформации. Воистину дорога в ад умощена благими намерениями. В отличие от готопедероидов, чьи недоубеждения и псевдокультура основаны на культе секса и насилия, сатанодеградантны попадают в лапы гнидооккультистов в поисках знания. Пытаясь найти «другую правду» в мире тоталитарного ханжества и лицемерия, они заглатывают заботливо расставленные некрозлодеями наживки в виде специальным образом препарированного апокрифического знания. В результате этого жаждущие истины люди пополняют ряды разного рода сект и «религиозных кружков», где их дух претерпевает окончательную инфернотрансформацию. Переубедить и наставить их на путь истинный практически невозможно. Весь окружающий мир ими воспринимается сквозь призму насаждённой параноидальной теории заговора, в которой все проявления света и добра являются проводниками лжи и подавителями тяги человека к самосовершенствованию.

Теледеградант: несмотря на широкое распространение интернет-технологий в оследние годы, до сих пор остаётся самым распространённым подвидом деградантов. Сознание теледеградантa заполнено дегенератоидной информацией, впитанной за долгие годы, проведённые перед телевизором. Мыслит категориями, внушенными нравственно вредным содержанием «развлекательных телеканалов», транслирующих бесчисленные криминальные сериалы и гипнокодирующие мультфильмы. Псевдонаучные агитки, призванные исказить представление о подлинной истории и очернить все когда-либо существовавшие прогрессивные течения, сочиняются продажными сценаристами и режиссёрами по указке ЦРУ и некрокагалоидов. Многочисленные «ток-шоу» дискредитируют свободное волеизъявление и навязывают шкурное и дегенеративное восприятие действительности. Скроенные по единому лекалу политические новости отвлекают внимание и без того легко поддающихся внушению людей от подлинно актуальных проблем. Этот поток деструктивной тёмной мыслеэнергии делает каждый телевизор психотронной пушкой, направленной прямо в мозг стремительно деградирующего обывателя.

Эльфодеградант: он же «занавесочный эльф». Жалкое уродливое существо, на почве собственных комплексов претендующее на бытие «прекрасным возвышенным эльфом» — что бы это понятие ни значило. Свою «прекрасность» доказывает беспорядочными половыми связями, а «возвышенность» — жалкими потугами на творчество, как правило — нечитабельными стихами или гомоэротическмим рассказами. Самореализуется, создавая вокруг себя круг почитателей из доверчивых глупых детей, постепенно растлевая их до собственного состояния. Представители этого вида деградантов являются послушными пешками в руках манипуляторов Культа 20.

Этнодеградант: представитель любого великого народа с прекрасной древней культурой, утративший всякую связь с наследием своих предков и переселившийся в более экономически

развитый регион в поисках легкого заработка. Пытается привить по месту проживания искажённые до варварской грубости и дегенеративной глупости «обычаи предков». Живет в антисанитарных условиях, не соблюдает нормы личной гигиены. Питается в основном так называемой «лапшой быстрого приготовления» — отрыжкой некрокапиталистической пищевой промышленности, созданной из генномодифицированных псевдопродуктов и разрушительных химических добавок. В результате действия этих разлагающих тело и личность факторов при плохом освещении может быть принят за зомбозвероида. Нелегальные иммигранты, чья судьба практически никого не интересует, действительно время от времени становятся жертвами хитинофаллоидов. Используется магами-сатаноинферналами как дешевая рабочая сила и нескончаемый источник биоматериала (низкое качество компенсируется большими объёмами).

Базовые параметры:

- **Характеристики:** Ловкость к6, Смекалка к6, Характер к4, Сила к6, Выносливость к6
- **Навыки:** Драка к4, Внимание к4, Метание к4, Стрельба к4
- **Шаг:** 6 **Защита:** 4 **Стойкость:** 5
- **Особенности:**
  - Телепатоподчиняемый;
  - Стадное чувство: иммунитет к страху и запугиванию при действиях группами, состоящими из 3 и более деградантов.
- **Подвиды:**
  - Быдлодеградант: имеет навыки Драки к6 (защита 5) и Запугивание к4;
  - Водкодеградант: в состоянии алкогольного опьянения имеет +1 к Стойкости;
  - Готодеградант: сражаясь под псевдомузыку готонекроидного недоансамбля, имеет +2 к попыткам выйти из шока;
  - Интернетодеградант: имеет навык Провокации к6. Иммунитет к Убеждению, -2 на сопротивление Провокации;
  - Корпоратодеградант: любимый гаджет (смартфон и т.п.) повышает его уверенность в себе, давая преимущество +2 ко всем проверкам Характера;
  - Педеродеградант: регулярно участвовал в садомазохистских оргиях. Повторный шок не наносит ему рану;
  - Сатанодеградант: иногда (примерно в одном случае из трёх) обладает мистическим даром: магия (Оккультизм к6), 5 пунктами силы, и может использовать одну силу ранга Новичок (например, Стрела);
  - Теледеградант: наиболее распространённый вид деградант, не обладает какими-либо дополнительными свойствами;
  - Эльфодеградант: обладает навыком боя на мечах (Драка к6, Защита 5), либо навыком стрельбы из лука (Стрельба к6), и имеет при себе соответствующее снаряжение;
  - Этнодеградант: почти не понимает по-русски, что делает его иммунным к Убеждению и +2 на проверки Характера против Запугивания и Провокации.

Зверокрыса Мохнатозубая Инферномутогенная

Довольно крупная, размером с большую собаку, крыса со сплюснутой удлинённой мордой, огромными клыками и горящими в темноте глазами. Плод бесчеловечных техномагических экспериментов над живой плотью. Зверокрысы всеядны, питаются буквально чем угодно, являются активными переносчиками многих известных и неизвестных науке опасных заболеваний. Действуют, как правило, группами по 3–5 особей; нападают из засады. Боятся огня и прямого солнечного света.

В 2001 году группа экотеррористов, проникшая в плохо охраняемую лабораторию под Москвой, попыталась освободить подопытных животных. Обезумевшие от бесчеловечных экспериментов инферномутанты вырвались на свободу и впервые познали сладкий вкус человеческого мяса, разодрав на части и сожрав своих «спасителей». С этого момента популяция зверокрыс неконтролируемо растёт в геометрической прогрессии, поскольку серьезных естественных врагов эти омерзительные порождения не имеют.

‣ **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к6, Характер к10, Сила к6, Выносливость к6
‣ **Навыки:** Драка к6, Лазание к4, Внимание к6, Маскировка к6, Запугивание к4
‣ **Шаг:** 8 **Защита:** 5 **Стойкость:** 4
‣ **Особенности:**
- Размер (-1): не очень крупное животное.
- Слабость (боится огня): +2 к Запугиванию с использованием факелов и т.п.;
- Быстрый бег: к10 вместо к6 для бега;
- Зубы: Сила(к6)+к4;
- Переносчик болезней: атака, нанесшая рану, требует проверки Выносливости жертвы. При провале жертва заражается (+1 уровень усталости до излечения, излечивается антибиотиками или эквивалентными ведическими средствами за 2к6-(половина Выносливости) дней).

Пришелец Космический Похотливый Псевдокрылатый

Омерзительное высокое худое существо, закутанное в напоминающие плащ кожистые крылья. Под ними скрывается огромное количество разнокалиберных щупалец, служащих органами размножения, пригодными для вступления в контакт практически с любой разумной и неразумной формой жизни. Способен интуитивно чувствовать и засекать достигших репродуктивного возраста женщин на огромном расстоянии. Предпочитает девочек–подростков.

‣ **Характеристики:** Ловкость к8, Смекалка к6, Характер к8, Сила к8, Выносливость к8
‣ **Навыки:** Драка к8, Внимание к8, Выслеживание к8, Маскировка к6, Запугивание к6, Инопланетные технологии к6
‣ **Шаг:** 6 **Защита:** 6 **Стойкость:** 6

‣ **Особенности:**
- Иной разум: не восприимчив к запугиванию, убеждению и провокации;
- Псионический поиск: +2 к броскам на Внимание и Выслеживание для обнаружения выбранной жертвы;
- Щупальца: Сила (к8), 2 атаки с -2;
- Захват: атаки щупальцами по захваченной цели попадают автоматически. Чтобы вырваться, необходимо пройти встречную проверку на Силу (пришелец имеет преимущество +2 за большое количество щупалец);
- Инопланетные технологии: может пользоваться силами Кукла (ДА, стр. 113) и Замедление (ДА, стр. 112). Артефакты имеют по 2к6 пунктов силы.

Бригада мучеников Просветления

Дмитрий “Diamond” Петров — сдвиги ирреальности и концептуальные турбо-символы

Михаил “Эл” Лапиков — сакральные письмена предков

Иван “Circk” Девятко — экстрасенсорная подпитка канала связи с космосом

Александра “Pten” Девятко — субатомная ткань бытия

Александр “Ave” Ермаков — телеметрическая калибровка макрокодирующего эгрегора

Radaghast Kary — психолингвистическая инквизиция

Алексей “Alessio” Моисеев — слабые взаимодействия торсионных полей